게·임·파·워

GAME POWER

새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

독점취재/ 특허권 분쟁으로 불거진 두 메이커의 대립

안다미로 Vs. 코나미

특집 기획

최강의 하드웨어에 미심쩍은 구석이?

플레이스테이션 2는 그래픽이 거칠다?

양기종 동시 발매 소프트 DOA2를 통해서 본

PS2와 DC, 그 표현력의 차이

파워특보

- PS 「파이널 판타지 9」
- PS 「드래곤 퀘스트 7」
- PS2 「오니무샤」
- PS2 「Z.O.E」
- PS2 「엘더게이트」
- DC 「스트리트 파이터 Ⅲ 3rd 스트라이크」
- DC/ARC 「건스파이크」
- N64 「바이오해저드 Zero」

현장 탐방

「동경게임쇼 2000 봄」 대비기

6

JUNE 2000

별책부록

GO! POWER 공략왕

256 페이지에 가득한 최신게임 공략

- PS2 철권 태그 토너먼트
- PS 이브제로
- PS 성령기 라이블레이드
- DC 마벨 Vs 캡콤 2
- PS 가이아 마스터
- PS 인연이라는 이름의 펜던트
- DC NBA2K

ABC

부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 06

ISSN 1227-7177

절찬리 판매중!!

무료 배틀 서버 지원

국산 전략시뮬

삼국통일

대륙을 꿈꾸며

후회할까···?

SBS CF, iTV, EBS TV,
중앙일보, 동아일보, 매일경제에서 소개

새로운 멀티플레이를
찾고 계십니까?

여기 삼국통일을 「E2 NET」에서 즐길 수 있습니다.
게임뿐만 아니라 한글 채팅도 즐기세요.

빠른 속도, 쾌적한 환경!
망설이지 마십시오.

후회 NO!

디지틀조선일보
한솔M.com배
게임랭킹 결정전 종목선택
(2월 27일 결승전)

PBL배 종목선택
투니버스 게임중계 실시
그외 다수 게임 경진대회에서 종목선택

- 고구려·백제·신라 3종족 전투
- 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
- 마법과 전략의 조화
- 서로 다른 생산체계

- 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
- 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
- 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
- 쉴틈없는 박진감 넘치는 넷트 플레이

지속적인 자체 대회 운영으로
진정한 최강자를 가립니다.
여러분들의 많은 참여 바랍니다.

추가 제작에 또 추가 제작!!!

여러분의 폭발적인 성원과 사랑에 감사드립니다.

발매원

E2 SOFT

E2NET

E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

개발원

up2date
UP-TO-DATE Entertainment.

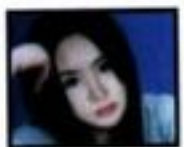
문・잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

"똑같은 내용, 똑같은 리뷰라면 차라리 한달 쉬겠습니다"

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

■ 흥미기획
미녀 프로게이머 총집합 •••

■ 온라인 기행
리니지 윈다우드에서
추가된 이벤트 · 아이템 대공개

■ 화제작 입수
'어반 오퍼레이션 맵' 전격 공개

■ 스페셜 업체탐방/ 「파워진」편 ^^V

5
May 2000
문광부 우수잡지 선정

늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!

커버스토리/ 국내최초 베타 긴급공략 무려 20면

디아블로 2 Act 1

공략 노하우/ AD&D의 대표적 RPG 명작 마침내 출시

플레인 스케이프

정품 부록 3CD 증정

※ 서점에서 호화부록 5종 꼭 받아가세요!

신품번들
'3D 디아블로' 로 평가받고 국내 선풍적 인기끄는 최신 액션 RPG 「다크스톤」,
현 시중가 30,000원! 이번호 「특별보급 한정판」 정품부록으로 드립니다!!

정품 1 다크스톤
정품 2 천지창조 99
정품 3 미지 리눅스

4
국내 최대의 게임전문 포탈 사이트
'GameMeCa.com/
「게임메카닷컴」 마우스패드'

양면 별책부록 5
다크스톤
천지창조 99

1 출시되자 마자 「파워진」으로부터 '추천마크' 획득, '3D 디아블로' 로 인기폭발중인 최신 액션 RPG 「다크스톤」
2 나도 '게임제작 공모전' 에 도전할 수 있다. 게임제작자를 꿈꾸는 게이머들을 위한 RPG제작툴 「천지창조 99」
3 이거 한번 깔아봐! 최근 급부상하고 있는 신개념 OS 풀버전 「미지 리눅스 1.1」

http://www.powerzine.com 웹진 개통중

COMPUTER GAMING WORLD
독점기사특약

ABC
부수공사기구
한국 ABC가입

값 8,500원

룩또

Lotto 비밀

● 국내 최초, 고가 경품 & 로직 전문 잡지 ●

설마가 상품 잡는다

퀴즈로직, 칼라로직, BIG로직

패밀리 IQ테스트, 심리테스트 등

고품격 퍼즐의 진수

절찬 판매중

★로또의 경품잔치는 매달 계속됩니다!

2000 5

정가: 5,000원

내 최초의 @세대를 위한 온라인 게임매거진

Net POWER 네트

2000 5 May

www.powerzine.com

The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine

나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~ ♪

Lineage
EPISODE VI
WINDAWOOD

스페셜 특집/ 신대륙 '윈다우드'의 모든 것을 밝힌다

리니지 에피소드 VI: 윈다우드

구입을 서두르십시오!!

"절찬 판매중"

게임특집
울티마 온라인: 르네상스

기획특집/ 2000년 장식할 4대 국산 기대작 온라인 게임
드로이얀 2 온라인, 포가튼사가 온라인
풍운 온라인, 강철제국 온라인

온라인 게임 존

각 머그 코너마다 '희귀아이템'을 드립니다

리니지/ 울티마 온라인
어둠의 전설/ 미르의 전설
다크세이버/ 에버퀘스트
영웅문/ 바람의 나라
헬브레스/ 레드문

CD 부록
꽉꽉 눌러담은
2 CD
정식 최신버전
온라인 게임
21개 전원 증정

온라인
레드문
스타체이스
다크세이버
리니지

체험판
써든 스트라이크
어포징 포스
카운터 스트라이크

특별부록
1. 무료접속 온라인 게임
포트리스 2/ 3D 당구
스타체이스 파이트존
2. 화제 프로그램
하프라이프 인기 MOD
카운터 스트라이크 v6.1

별책부록
국산 온라인(머그)게임
총 가이드 북 4
1. 어둠의 전설
2. 드래곤 라자 온라인

Dark Ages

값 6,800원

The Digital Fever
SOFT·MAX

아름다운 이야기, 박진감 넘치는 전투, 그리고 아름다운 음악 그 모든 것을 전달해 주는

창세기전 3 완벽 가이드북

소프트맥스 정식인증

초판매진!

일부지역의 추가분 공급이
늦어져서 죄송합니다.

■ 발매일: 절찬리 판매중
■ 값: 14,500원(스페셜판 창세기전 3 게임음악 2CD「오리지널 사운드 트랙」포함) 문의: 02-3142-6848

제우미디어
최신「파워진 게임북」시리즈

2CD

가슴 뭉클한「오리지날 사운드 트랙 음악 CD」특별 증정(2CD)

- 아름다운 선율의 창세기전 3 오리지널 사운드 트랙 총 47곡 수록
- 창세기전 3 스크린 세이버 6종
- 창세기전 3 모든 일러스트 파일 (미 공개 컷 포함)
- 패치 파일수록
- 시중가 2만원의 CD가 전원에게 증정됩니다.

THE WAR OF GENESIS III

창세기전 3의 모든 것을 알고 싶은 분께 바칩니다!

- 알기 쉬운 게임진행 플로우 차트 제공!
- 롤 플레잉 마니아들이 말하는 전략 전술
- 숨겨진 이벤트와 방대한 시나리오 공개!
- 처음 접하는 분들을 위한 진행하며 배우는 튜토리얼
- 어려운 스테이지를 맵과 함께 자세히 풀이
- 제작자가 숨긴 어빌리티 총 공개!
- 각 캐릭터를 키우는 방법과 상세한 직업표 제공
- 각 시나리오에 등장하는 분기별 전략회의와 풀이법
- 창세기전 3에 나오는 모든 설정 자료제공

JE JU media
제우미디어

CONTENTS

2000.6

파워특보

독점취재

현장탐방

특집기획

연재&흥미기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인!

드림캐스트 신작라인!

아케이드 신작라인!

닌텐도64 신작라인!

애니메이션 라인!

독자방

특별부록 256페이지에 가득한 최신게임 공략

「GO! 파워 공략왕」

COVER

다소 앞서가는 느낌은 있습니다만, 벌써 6월호로 여러분을 찾아 뵙는군요. 6월은 영어로 JUNE, 철권의 캐릭터 준과 발음이 비슷한 달입니다. 따라서 당연(?)하게도 이번호 표지는 TTT의 준을 모델로 했습니다. PS2의 가능성을 한층 더 높게 보여준 TTT, 이번달 공략을 참조해서 강자가 되시길 바랍니다

GAME INDEX(가나다 순)

일본문화 개방의 실체

일본문화 개방. 현재 비디오게임과 애니메이션 팬들이 기다리는 소식 중 하나가 아닐까싶다.

3월 25일 문화정책부에서는 역사적인 3차 일본문화 개방에 대해 밝혔다.

"6월경 대대적인 제3차 일본대중문화 개방안을 발표. 이번의 일본문화 개방은 대폭적이고 과감한 내용이 될 것이다."

학창시절, 마치 금단의 장소인 듯 느껴졌었던 일본. 그러나 은밀히 파고 들어온 게임, 만화, 애니메이션은 수 없이 많았다.

심한 경우엔 마치 우리나라에서 제작한 것으로 묘사되었던 작품도 있었다. 하지만 그렇게 닫혀진 문화는 되려 비정상적인 집착을 만들었을 뿐이다. 정부에서 그토록 두려운 존재처럼 느꼈던 일본의 문화도 막상 뚜껑이 열리고 나니 그 여파는 그리 대단한 것이 아니었다.

아무리 일본어를 잘하거나 일본을 좋아하더라도 한국인은 한국인일 뿐 그 이상도 그 이하도 아니다.

예전 일본문화 개방이 확실시 된 것은 1998년 10월 8일, 김대중 대통령의 방일에서이다. 이후 문화교류분야 및 일본 대중문화의 단계적 개방이 확인되어 수많은 게이머들을 설레게 했다.

그리고 1998년 10월 20일자로 1차 일본문화 개방이 개시되었지만 일본어판 출판만화, 만화잡지의 허용 외에는 특별한 것이 없어 많은 아쉬움이 남았다(영화, 비디오부문은 생략한다).

작년 6월 7일에는 외국에서 수입되는 게임물, 영화, 음반, 비디오물의 등급을 추천, 제한하는 영상물등급위원회가 발족하고 곧이어 9월 10일에는 2차 일본문화 개방이 개시되었다. 영화 및 비디오부문 개방폭은 확대됐지만 여전히 게임과 애니메이션은 제외된 상태. 그리고 개방불허의 방법으로 수입할 때 영상물등급위원회 등 각종 심의기구의 추천, 제한 등이 정해졌다.

이제 3차 일본문화 개방을 기다리고 있는 것은 게임, 애니메이션, 음반, 방송뿐이다.

정부는 동아시아에서 인기를 끌고있는 국내의 대중문화를 예로 들며 일본문화가 개방되더라도 충격을 흡수할 정도의 경쟁력을 갖추고 있다고 생각하고 있다. 예전 일본대중문화 개방을 통한 악영향은 그리 크지 않았으며 오히려 국내의 문화산업과 대중문화예술의 경쟁력이 강화되고 국내의 문화상품이 일본에 진출하는 계기라며 희망적으로 보기도 한다.

요즘 게임, 애니메이션에 부쩍 관심을 두는 정부의 모습을 하나 둘씩 발견할 수 있다. 그리고 완전개방까지는 아직 시기상조라는 발언을 했다.

국내의 게임, 애니메이션의 수준을 어느 정도 강화시킨 후에 개방을 할 것인가, 개방품목에 포함시켜 경쟁해가며 수준을 올릴 것인가. 게임, 애니메이션 수입의 유무는 여기에 달려있을 지도 모르겠다.

[신상민 기자 smsin@powerzine.com]

FINAL FANTASY IX™

복고풍으로 돌아오는

파이날 판타지 9

제작사	스퀘어
장르	RPG
발매일	7월 19일
발매가	미정

'크리스탈, 다시 한번'. 스퀘어가 내건 FF9의 캐치프레이즈이다. 하지만 그 이야기의 인물들과 이야기의 구성은 '원점회귀'라는 한 마디로는 표현할 수 없을 정도로 방대할 것이다. 무엇보다 빙산의 일각에 지나지 않는 시스템과 캐릭터의 대강만으로도 이제까지의 FF의 세계를 망라해야 할 정도이기 때문이다. 하드를 넘어선 기대, 취향을 초월한 관심을 받고 있는 FF9의 세계는 지금까지의 모든 FF의 세계가 그래왔듯이 분명 우리의 예상을 초월한 모습으로 등장할 것이 틀림없다.

주인공 캐릭터는 이미 공개된 3명에 5명이 추가되어 전부 8명. 이전에 밝혔다시피 이중에 중심이 되는 주인공은 없다. 게다가 그들은 각각의 고민과 갈등을 지니고 있고 외양마저도 인간을 벗어난 캐릭터들도 3명이나 있다. 지금까지의 시리즈에서 비인간형 캐릭터가 '우마로(FF6)'나 '모그(FF6)', '캣 시(FF7)', '레드 서틴(FF7)'정도 밖에 없었던 점을 감안하면 지금까지의 FF에서는 표현할 수 없었던 인간 관계를 표현하는 것이 가능하다는 말이 된다. 시리즈가 거듭할수록 너무 현실적인 인간 관계가 강조되었던 것에서 다시 판타지로 돌아간다는 것은 역시 '회귀'라는 목표에 부합되는 현상이라고 생각된다.

여덟 명이 만들어 가는 새로운 이야기, 그 테마는 '갈등'인가?

아래에 소개되는 8명에게는 각자 갈등이 있다. 그것은 자신의 존재에 대한 갈등이기도 하고 자신의 인생에 대한 것이기도 하다. 서로의 갈등이 얽혀서 빚어내는 각자의 이야기가 한데 묶여 FF9의 커다란 스토리를 만들어 내는 것이다.

비비 오르니티어
Vivi Ornitier

'살아있다는 것, 증명할 수 있을까. 만일 할 수 없다면 죽어버린 것과 똑같을지도 몰라….'

그의 외견은 분명 다른 사람들과는 틀리다. 인간들의 최약자에게서도 괴롭힘 받을 정도로 약한 비비. 그가 정말로 자신이 살아있는지에 대해 의문을 품는 것은 그리 이상한 일이 아닐지도 모른다. 단지 숨을 쉬고 있고, 움직이고 있는 것만으로 자신이 살아있다고 할 수 있을까? 어디에서도 자신이 살아있다는 확실한 증거를 얻을 수 없다. 그가 다른 사람을 위하여 살아가자는 길을 택한 이유도 그러한 행위에서 자신이 살아있다는 것을 체감하기 위한 유일한 희망이요, 최후의 선택이기 때문이다.

▶ 말하자면 아이에게 조차 이지메당하는 꼴이다

지탄 트라이발
Zidane Tribal

'사람을 돕는데 이유가 있어?'

그의 행동에는 대의명분이나 논리, 도덕 따위는 존재하지 않는다. 뇌를 이용하여 생각하는 것이 아닌, 마음으로 느끼는 대로 행동하는 것이다. '자신만의 정의' 라는 미사여구조차 필요치 않은 삶, 그것이 '지켜야만 하는 것을 지키는' 진정한 남자의 길이라 생각하는 자가 바로 지탄이다. 자신이 느끼고 그대로 행동해야겠다고 마음먹었다면 어떤 일이 있더라도, 어떤 반대가 있더라도, 어떤 탄압이 있더라도 굴복하지 않고 지켜내는 그야말로 진정한 의미의 '무법자' 가 아닐까?

▲ 자신의 손이 닿는 곳 정도라면…지키고 싶으니까

프레이어 크레센트
Freija Crescent

'사람들에게는 조금 불행하다고 여겨지고 싶어…하지만 행복해지고 싶어…응석부리는 거라는 건 알고 있지만….'

행복했던 과거는 버릴 수 없다. 하지만 그러한 과거를 잊지 못하기에 그 집착에서 얻을 수 있는 것은 괴로움 밖에 없다. 머리로는 알고 있어도 감정은 어쩔 수 없다. 그러한 감정을 밖으로는 표현하지 않지만 표현하지 않기에 괴로워하는 여성이 바로 프레이어이다. 돌아가고 싶지만 돌아갈 수 없고, 잊고 싶지만 잊을 수 없기에 자신을 속이고 남에게 자신을 드러내지 않는 그녀의 모습은 어리석은 것일까? 그렇지 않으면….

▲ 대기가 꿈틀거리고 있다…

아델버트 스타이너
Adelbert Steiner

'지금까지 뭘 위해 살아온 걸까…뭘 위해 살아온 거야…그리고 이제부터 뭘 위해서 살아가는 걸까….'

그는 실로 충직하고 정직한, 기사라는 칭호가 정말 잘 어울리는 남자이다. 알렉산드리아 왕국의 기사인 자신의 임무는 공주를 지키는 것. 그러한 그에게 걱정 따위는 전혀 없어 보인다. 하지만 그러한 충성에서 얻을 수 있는 것은 무엇일까? 자신의 삶의 의미는 왕국과 왕, 공주만을 위하여 있는 것일까? 그러한 의문이 그에게 생겨났을 때, 그는 지금까지의 그와는 다른 또 하나의 자신을 발견하게 될 것이다. 그리고 또 다른 자신은 풀기 힘든 의문에 괴로워 할 것이다.

▲ 알강한 충성심은 자신을 잃고 싶지 않은 반증일지도…

쿠이나쿠엔
Quina Quen

'좋아하는 걸 하는 게 뭐가 나쁘냐! 하지만 그걸 좋아하는 자신을 좋아하는 걸지도…. 그래서 가끔은 누군가 혼내주길 바래….'

먹기 위해 산다는 말이 무색할 정도로 먹는 것과 인생이 일치하는 쿠이나에게도 고민은 있다. 그가 먹는 것을 좋아하지 않았다면 자신은 무엇을 위해 사는 것일까라는 의문. 그는 분명 먹는 데서 기쁨을 느끼고 다른 일에도 흥미가 없는데, 어째서 이런 의문이 드는지 조차도 의문. 궁금증을 풀기 위한 모험 속에서도 아마 그는 계속해서 먹어댈 것임에 분명하다.

◀ 머, 먹을 수 있나?

에코 캐롤
Eiko Carol

'그냥 아무 말 없이 곁에 있어줬으면 하는 때도 있어…혼자 있으면 서글픔이 가득 몰려와….'

자신을 받아주었고 자신을 받쳐주었던 사람들을 전부 잃어버렸을 때, 그녀가 얻은 것은 극심한 슬픔보다도 극심한 외로움이었다. 매일 엄습해오는 고독, 괜찮다고 부정해 보아도 그녀는 항상 자신을 받아줄 사람을 갈망하며 하루하루를 보내고 있다. 그녀의 외로움이 풀리는 날은 언젠가 올지도 모르지만 그녀에게는 그때까지 인내하는 것조차 괴로운 일이다.

◀ 그녀가 말을 거는 상대는 모그리일까, 자신을 지켜 보아 줄 누군가일까

사라만다 코랄
Salamander Coral

'대체 뭘 하고 싶은거냐 라던가 이후에 뭘 하고 살고 싶냐 라던가 반드시 대답해야만 하는 거냐! 그렇게 불안하게 하지 말아줘!'

충분한 힘을 가지고 있으면서도 힘은 전부가 아니라는 것을 알고 있는 이. 사라만다가 고뇌하고 있는 것은 거기에 있다. 자신이 가진 것은 자신의 주먹뿐이기에, 그것이 모든 것이 아니라는 것을 알고 있기에 마음속에서의 갈등은 점점 커져만 간다. 고독과 자유를 사랑하고 마을에서 마을로 떠도는 떠돌이지만 그 이후에 자신은 어떻게 되는가? 선택해야 하는 것을 알고 있지만 선택의 여지가 없다는 것만큼 괴로운 것도 없을 것이다.

▶ 동료 따윈 필요 없다는 태도는 잠재적인 불안의 반어적인 표출

가넷 틸 알렉산드로스 17세
Garnet Til Alexandros 17th

'만일 다른 사람과 의견이 틀리다면…그게 무서워서 말하지 못하고 있다. 만일 나는 아무 것도 할 수 없다면…그게 무서워서 확인해 볼 수조차 없다.'

왕의 딸이기 때문에 괴로운 이유는 다른 데에 있는 것이 아니다. 타인에게 자신을 맞추어 가는 생활, 자기 자신은 무엇을 할 수 있는지의 가능성을 시험할 기회마저 부여되지 않는 생활이 괴로운 것이다. 그러한 마음의 고통을 실제로 느끼며 살아온 가넷이 자신을 찾아 움직일 때에 끝을 알 수 없는 길고 긴 이야기는 이미 시작된 것이다. 자신이 할 수 있는 무언가를 찾는 것이 아닌, 자신이 무언가를 할 수 없다면 그것으로 이야기는 끝나는 세계로….

◀ 나 혼자서는 아무 것도 바꿀 수 없는 거야…?

아홉 번째 비공정, 그 이름은 '프리마비스타'

전면

전체 조감도

그 이미지 컷

구분: 극장 포함 초호화 비공정 / 무게: 8,235t / 길이: 90m / 수용 승객 수: 288명 (단위는 게임 내의 세계에서의 단위)

이것이 지난달에도 소개가 나갔던 거대 비공정 프리마비스타의 스펙이다. 이제까지의 비공정에 비하면 설정상 가장 거대했다고 하는 인빈시블(FF3)보다도 커다란 기체이다. 비공정은 아니지만 이동은 가능했던 바람 가든(FF8)이나 갈바디아 가든(FF8)이나 되어야 비교가 가능할 듯. 이 비공정의 내부에는 연극이 가능한 극장이 들어있다. 비공정 내에 다른 시설이 들어있었던 것은 인빈시블(FF3-상점), 블랙 잭(FF6-카지노)정도. 어쨌든 FF9의 세계에는 많은 비공정이 존재하지만 이 프리마비스타는 그들과는 현격하게 차이가 나는 존재이다. 그 내부에는 많은 수의 사람들과 많은 수의 시설들이 있고 이 비공정 하나에서도 여러 가지 사건들이 일어날 만한 분위기가 조성되고 있다. 이 비공정이 자랑하는 극장 시설은 하늘에 떠 있는 상태로 성에 도킹하여 그대로 무대가 열려 연극을 상연할 수 있도록 되어있다. 이 연극은 1년에 한 번 밖에 열리지 않는 대 이벤트로서 주인공들은 이 연극이 열리는 날을 배경으로 어떠한 사건을 맞이하게 될 것이다. 그렇지 않다면 아래와 같은 상황들이 설정될 리가 없기 때문이다. 문제는 과연 이 비공정이 주인공들의 이동 수단으로 활약해 줄 것이냐 하는 것이다. 앞에서도 이야기했듯이 FF9의 세계에 등장하는 비공정은 이것 하나만이 아니기 때문이다. 마치 FF6의 오페라 극장의 이벤트처럼 이벤트만을 위하여 존재하는 장소일 수도 있지만 그렇게 비중이 적은 장소라고는 믿기 힘들고…. 어떠한 이야기가 기다리고 있을지 기대가 된다.

▲ 이미 연극이 열린 듯한 모습. 1년에 한 번 열린다는 이벤트라는 느낌은 왠지 적다

▲ 지탄이 서 있는 곳은 흡사 연기자들의 대기실과도 비슷한 풍경

▲ 비공정의 동력실. 동력실이 폭주하여 난리를 쳤던 화력선(FF5)의 신이 생각나는 어둡고 미심쩍은 이미지의 장소이다

▲ 비공적에 전속으로 고용되어 있는 악사들의 모습 역시 인간과는 다른 모습이 보인다. 특히나 이종족이 많은 FF9에서는 이상한 일도 아닐 듯

어빌리티, 마테리아, 정션…그리고 다시 어빌리티로

역대 시리즈의 캐릭터 능력에 관하여

Final Fantasy

게임을 처음 시작할 때에 4개의 직업 중에서 하나를 고른다. 게임 중에 등장하는 쥐의 꼬리(즉 용자의 증표)를 바하무트에게 가져다주면 클래스 체인지가 가능했지만 다른 클래스로 전직하는 것은 불가능했고 직업의 레벨 업 같은 수준이었다(백마술사→백마도사 등). 결국 캐릭터의 능력은 게임 시작 시에 정해진다고 보아야 한다.

Final Fantasy 2

전형적인 일본식 RPG 시스템의 답습. 개개인의 특수 능력은 없으며 오직 경험치에 의한 레벨 업과 숙련도에 의한 레벨 업만이 있을 뿐이다. 숙련도는 사용하는 능력에 상응하는 능력치가 사용하면 할수록 오르는 시스템으로 마법을 사용하면 지성이, 직접공격을 사용하면 완력이 오르는 등이었으며 사용하지 않는 능력은 오르지 않았다.

Final Fantasy 3

시리즈 최초로 잡(JOB : 직업) 체인지의 개념이 등장한 기념비적인 작품. 캐릭터의 특수 능력은 전적으로 잡에 의존했으며 잡 마다의 숙련도가 따로 존재하여 하나의 잡을 계속 사용할 수록 다른 잡보다 강해지는 시스템을 채택하여 무분별한 잡 체인지는 의미가 없도록 만든 세밀함도 있었다. 특정 이벤트에서는 특정 잡을 사용하지 않으면 헤쳐나갈 수 없는 경우도 있었다. 소환수가 처음으로 등장한 시기이기도 했다.

Final Fantasy 4

시리즈 최초이자 최후로 5인 파티제를 채택한 게임으로 잡은 캐릭터마다 고정되어 있었기 때문에 특수능력도 캐릭터에 따라 고정되어 있었던 점이 특색이다. 물론 최후의 5인(세실, 로자, 카인, 엣지, 리디아)은 가장 밸런스가 잘 맞추어져 있는 구성으로 FF 잡 구성의 모범이기도 했다. 사용 능력의 변화는 레벨 업에만 의존했다.

Final Fantasy 5

3의 잡 체인지 시스템에 잡 고유의 능력인 어빌리티의 등장으로 인하여 캐릭터를 마음에 드는 대로 성장시킬 수 있었던 FF5. 잡들마다 지니고 있는 어빌리티는 한 번 얻으면 다른 직업에서도 장비한 어빌리티의 능력을 똑같이 사용할 수 있었기 때문에 다양한 전술을 구사할 수 있었다. 시공마법과 청마법이 처음으로 등장하기도 했다.

Final Fantasy 6

다양한 캐릭터들이 등장하며 캐릭터들은 각자 고유한 어빌리티를 지니고 있다. 하지만 액세서리를 장비함으로서 액세서리에 담긴 특수한 어빌리티를 사용할 수 있었고 마법은 마석을 장비하여 레벨 업을 해 나가면서 얻을 수 있었다. 또한 마석에는 마석 나름의 특징이 있어서(HP최대치 상승 등) 마석과 액세서리의 조합으로 개인의 능력이 변화하였다. 마석에서 배운 마법은 마석을 빼도 남아있는 점은 FF5의 어빌리티와도 비슷했다.

Final Fantasy 7

캐릭터 자체는 능력치에 차이가 있을 뿐 능력 자체는 리미트기를 제외하고는 아무런 특징도 없다. 특수 능력은 무기와 방어구에 장비하는 마테리아에 따라 다르게 얻을 수 있었으며 마테리아를 빼면 이미 얻었던 마법이라도 사용할 수 없었다. 소환수들의 무분별한 강함(나이트 오브 라운드 등)과 리미트기의 엄청난 위력으로 인하여 밸런스가 많이 붕괴되기도 한 시리즈. 시리즈 최초로 3인 파티제를 채용하였다.

Final Fantasy 8

7편과 마찬가지로 캐릭터 자체에게는 특수 능력이 없고 장착하는 가디언 포스에 따라 사용할 수 있는 어빌리티가 달라지는 시스템을 채용하고 있었다. 더욱이 능력치에 마법을 장착하여 능력치를 변화시키는 정션 시스템 덕분에 후반의 싸움은 스콜의 연속검을 내세운 직접 공격 일색으로 가는 경우가 대부분이었다. 시스템의 복잡함으로 따지면 시리즈 최강. 시리즈 최초로 1회에 입힐 수 있는 데미지가 10000 단위 이상을 기록한 작품이기도 하다.

FF9의 시스템은 어빌리티

이번 작품에서의 개인의 능력을 구성하는 요소는 어빌리티라는 것이 확실해졌다. 그러면 이 어빌리티는 어떻게 얻느냐 하는 것이 문제인데…. 캐릭터에게는 잠재적으로 어빌리티가 숨겨져 있다. 그 어빌리티를 끌어내는 매개체는 바로 장비품이다. 무기와 방어구를 장비함으로서 캐릭터에게 어빌리티가 생겨나는 것이다. 따라서 반대로 이야기하면 무구를 장비하지 않으면 아무 것도 할 수가 없게 되는 것이다. 물론 아무리 약한 무기라도 장비하는 것만으로 어빌리티는 입수가 가능하다. 무기를 장비 해제하면 어빌리티는 같이 해제된다.

또한 어떤 무기를 장비하느냐도 영향을 준다. 장비하는 무기에 따라 사용할 수 있는 능력은 달라진다는 말이다. 이야기가 진행되면서 더 좋은 무구가 등장하는 것은 당연한 일이므로 무기가 바뀌면서 사용할 수 있는 어빌리티도 계속 바뀌게 된다. 하지만 무기와 방어구의 능력이 높다고 해서 반드시 상위의 능력이 나온다고는 단정할 수 없다. 무기는 약하지만 나

▲ 무기를 장비하면 특수 능력이 생기게 된다. 이것이 기본

▲ 아무 것도 장비하지 않으면 아무 능력도 사용할 수 없다

파이어 적

▲ 예를 들자면 검은 강하지만 나오는 마법은 파이어

파이가 적

▲ 약한 검이지만 나오는 마법은 파이가

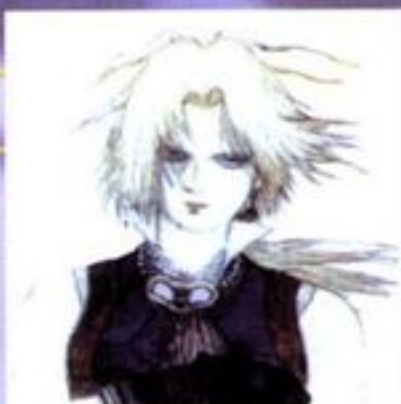
오는 능력이 강력한 경우에 어느 쪽을 택해야 할 것 인가에도 고민할 필요가 있는 듯 하다. 어쩌면 여기에서 직접 공격에 투신하는 전사 계열과 직접 공격은 약하지만 특수 능력이 강력한 마법사 계열이 나뉘어지는 계기가 되는 것일지도 모르겠다.

그렇다면 특정한 어빌리티를 사용하고 싶으면 그 어빌리티가 발동되는 무기를 계속 가지고 다녀야 하느냐…한다면 답은 그렇지 않아도 된다 이다. 어떤 무기를 장착하여 계속 능력을 사용하면 그 어빌리티는 완전히 캐릭터의 것으로 변한다. 따라서 그 무기를 장비 해제한다해도 어빌리티는 계속 캐릭터에게 남게 되는 것이다. 이것은 마치 FF5의 어빌리티 마스터의 개념과 유사하여 마스터한 어빌리티를 장착하고 다른 무기를 장비하면 이전 무기의 것과 현재 무기의 것을 동시에 사용할 수 있게 되는 것이다(이론상으로는). 하지만 같은 무기라도 장비하는 캐릭터에 따라 발동되는 어빌리티가 틀리기 때문에 어빌리티를 공유하고자 무기를 다른 캐릭터에게 넘기는 것은 아무 소용이 없다. 예를 들어 '지탄이 브로드 소드를 사용하여「강탈」을 마스터' 한 경우에(절대 브로드 소드가 강탈을 발동시키는 것이 아니다. 어디까지나 예일 뿐임) 그 브로드 소드를 아델버트가 장비하여도 얻게되는 어빌리티도 강탈이 아닐 뿐더러 지탄의 강탈이 아델버트에게 이어지지도 않는다는 것이다. 이것이 곧 캐릭터 사이의 능력적인 차이를 불러오는 요인이 되는 것으로서 FF7, 8편에 걸친 기본 능력 백지 캐릭터 시스템은 막을 내릴 듯하다.

캐릭터 간의 능력의 베이스는 어떤 것인지를 예상해보면 (어디까지나 예측이다. 흥분하지 마라)….

비비

외견으로 보아서 흑마법에 관한 능력을 익힐 것임은 거의 확정적이다. 더 생각할 필요도 없을 듯 하다.

지탄

지난달에 소개했다시피 도적 계열의 잠재 어빌리티를 지니고 있을 듯 하다. 그 외에 남자다운 지탄의 성격으로 보아 지킴 등의 기사 방면의 어빌리티도 약간은 가지고 있을 것 같다.

프레이어

언뜻보면 적마도사가 예상되는 외모이지만 앞에서 소개했던 그녀의 대사를 볼 때 풍수사 계열의 보조 어빌리티가 많을지도 모르겠다. 또한 일러스트에서는 창을 지니고 있는데 창하면 용기사가 떠오르는데…?

아델버트

기사이니만큼 거의 뻔한 전개. 양손쥐기나 중장비 장비등의 기본적인 나이트 계열의 어빌리티에서부터 사무라이 계열의 어빌리티까지도 약간은 기대해본다.

에코

그녀가 있는 곳에 모그리가 굉장히 많은 것을 볼 수 있는데 모그(FF6) 계열의 풍수사와 비슷한 캐릭터가 될지 아니면 리디아(FF4)와도 같은 소환사 계열의 캐릭터가 될지 두 가지로 추측된다.

가넷

공주인 관계로 뭔가 직접 공격 계열의 능력은 생각하기 힘들지만 검을 가지고 있는 것을 보면 미형의 여성 검사 세리스(FF6)가 연상된다. 마법검사 계열의 어빌리티를 지니고 있을 것도 같다. 검을 장비할 수 있으면서도 직접공격이 약한 클래스라면 청마도사(FF5)나 적마도사(FF1, 3, 5)도 있는데 과연 어떻게 될지….

사라만다

공수사(FF3)나 매쉬(FF6) 등등의 육체파 잡의 어빌리티를 가지고 있을 것은 당연한 결과라고 사료된다. 직접 공격 계열의 어빌리티는 거의 다 가지고 있을 것 같다.

쿠이나

먹는 것을 좋아한다는 것으로 볼 때 에덴(FF8)의 먹기를 사용할 것이 강력하게 추측되지만 그 외에 무엇이 가능할지는 상상이 가지 않는다. 위의 캐릭터들에게서는 생각하기 힘든 마수사(FF5) 등의 어빌리티를 사용할 수 있을지도.

여기까지 보면 무기가 어떤 것이 될지 막막한 사라만다나 쿠이나 같은 경우에는 어떻게 어빌리티를 얻느냐 하는 의문이 생기겠지만 마지막으로 주지할 사실은 장비품의 부위에 따라 얻을 수 있는 어빌리티가 또다시 달라진다는 사실이다. 무기, 헬멧, 갑옷, 부츠, 방패, 액세서리 등등의 무구 별로 달라지기 때문에 몇 가지 어빌리티를 동시에 얻을 수 있다고도 충분히 생각할 수 있다. 또한 레어 아이템의 경우에는 나름대로 레어 어빌리티가 등장한다고 하니 이 또한 주목할 만한 사실이다. 더욱이 레어 아이템이 여러 캐릭터가 장비 가능한 아이템일 경우 얻을 수 있는 레어 어빌리티는 순식간에 불어나는 셈이다. 아이템의 중요성이 그 어느 시리즈보다도 부각된다 할 수 있다.

어빌리티 출현 이도류 / 무기 / 액세서리 / 어빌리티 출현 HP10%UP
어빌리티 출현 강써다 / 방패 / 방어구 / 어빌리티 출현 카운터

▲ 커맨드 어빌리티는 많아야 3, 4개 밖에 없으므로 부위별로 얻을 수 있는 어빌리티의 종류가 정해진다고도 생각할 수 있다

결국 FF9의 어빌리티 시스템은 FF5의 어빌리티 시스템과 FF4, 6의 캐릭터 고유의 어빌리티를 합친 듯한 느낌의 것이라고 할 수 있다. 게다가 위의 캐릭터 예상에서도 알 수 있듯이 아델버트나 비비 같은 전형적인 스타일부터 쿠이나 같은 변칙적인 타입도 존재하여 그 성장의 재미는 FF5의 것만큼이나 다양해질 것으로 예상된다. 새로운 어빌리티 시스템의 신선함을 직접 몸으로 느껴볼 수 있는 7월 중순을 기다려보자.

제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	5월
발매가	5,800엔

발매를 목빠지게 기다린다

드래곤 퀘스트 7

또 한번 발매일이 정해졌다. 5월 예정. 하지만 과연 나올 것인가? 수차례의 연기 때문인지 새롭게 공개된 정보보다는 발매일이 더 궁금할 수밖에 없는 「드래곤 퀘스트 7」. 발매 막바지를 앞두고 걱정이 이만저만이 아니다. 하지만 어찌겠는가. 울며 겨자 먹기로 새로운 정보부터 확인하는 수밖에…

제작자인 호리이 유지의 말의 따르면 「드래곤 퀘스트 7」의 새로운 재미는 '대화' 라고 한다. 이 새로운 커맨드를 사용하면 동료들간의 농담이라든지 장난, 그리고 혼잣말 같은 것들을 직접 확인할 수 있으며, 이것은 전투를 할 때도 도움을 준다. 그럼 이 대화 시스템에 대해 심층적으로 알아보자.

커뮤니케이션이 중요!

'드래곤 퀘스트 마인드 리얼' 이라는 테마가 「드래곤 퀘스트 7」의 핵심이 되는 단어이다. 이 테마에 가장 밀접한 관계를 가지고 있는 것이 '회화' 이다. 사실 이제까지의 RPG는 딱딱하게 만들어진 틀을 따라 흘러갔다면 「드래곤 퀘스트 7」에서부터 그 흐름이 바뀔 것이다. 동료와 대화를 할 수 있다는 것은 숨겨진 어떤 것을 알 수 있는 발판이 될 수도 있으며 게임진행에 큰 도움을 줄 것이다. 그렇다면 실제 어떤 방식으로 '회화' 라는 것이 사용되는지 그리고 '회화' 라는 것이 얼마나 대단한 것인지 알아보기로 하자.

전투시에 절대적인 도움!

전투시에도 대화는 가능하다. 무슨 필요냐고? 미처 자신이 알고 있지 못하는 몬스터의 약점이라든지 전투의 승리를 위한 힌트를 마련해 주기 때문. 더불어서 그동안 딱딱했던 전투가 주인공과 동료들이 농담도 해가며 싸우기 때문에 전투의 재미가 훨씬 늘어나게 된다. 그러나 다소 산만할지도?

▲ 사진을 잘 보자 2번째 항목에 말하다(はなす)라는 항목이 보인다

◀ 말하다를 선택하면 때론 충고

하지만 농담도 해가며 여유롭게 싸우는 멋도 보여준다. 뜻은 '네 녀석들은 10년은 이르다' ▶

던전의 지루함을 덜어준다

매 시리즈때 까다로운 던전을 탐험하다보면 왠지 모를 지루함에 빠지는데, 이제부터는 지루할 틈이 없다. 특정 장소를 지나갈 때 동료들에게 틈틈이 말을 걸자. 그럼 동료들이 가끔은 지루함을 덜어주는 말상대가 되어주거나 때로는 던전을 빠져나가는데 도움을 주기도 한다.

▲ 아래가 보이지 않을 정도로 까마득한 곳의 다리를 지나갈 때

마리벨 : '굉장해! 엄청 높다! 아래를 보지 마 무섭다구!' 라면서 자신은 아래를 보고 있다 ▶

대사는 무궁무진!

「드래곤 퀘스트 7」가 아무리 잘 만들어진 게임인들 대사량에는 한계가 있다', '리얼한 것에도 한계가 있지…' 라고 말하는 게이머들은 꼭 있기 마련. 하지만 그것을 무시하기라도 하듯 「드래곤 퀘스트 7」에는 상상을 초월하는 대화량을 가지고 있다. 마을 안, 던전, 성 내부 등 곳곳의 장소에서 캐릭터마다 모두 다른 얘기를 들려준다. 지정된 농담같은 것으로 일관하는게 아니라 마치 동료들이 직접 느낀 것 같은 말투로 주인공에게 이야기해주니 리얼함이 몸에 느껴진다. 그리고 아무리 같은 장소라고 해도 동료들마다 각각 다른 얘기를 한다. 상황에 따라 주제, 화제가 틀린 얘기를 하는 것으로 볼 때 역시 대사량이 우주레벨? 그 때문에 연기를 거듭하는 것일지도….

▲ 같은 장소라 하더라도

▲ 키파의 경우는 이렇고

▲ 마리벨의 경우는 이러하다. 대사가 틀린 것이 보이는가? 일본어에 약한 게이머에게는 그림의 떡이겠지만…

전국시대를 배경으로 시대극이 펼쳐진다?

오니무사 鬼武者

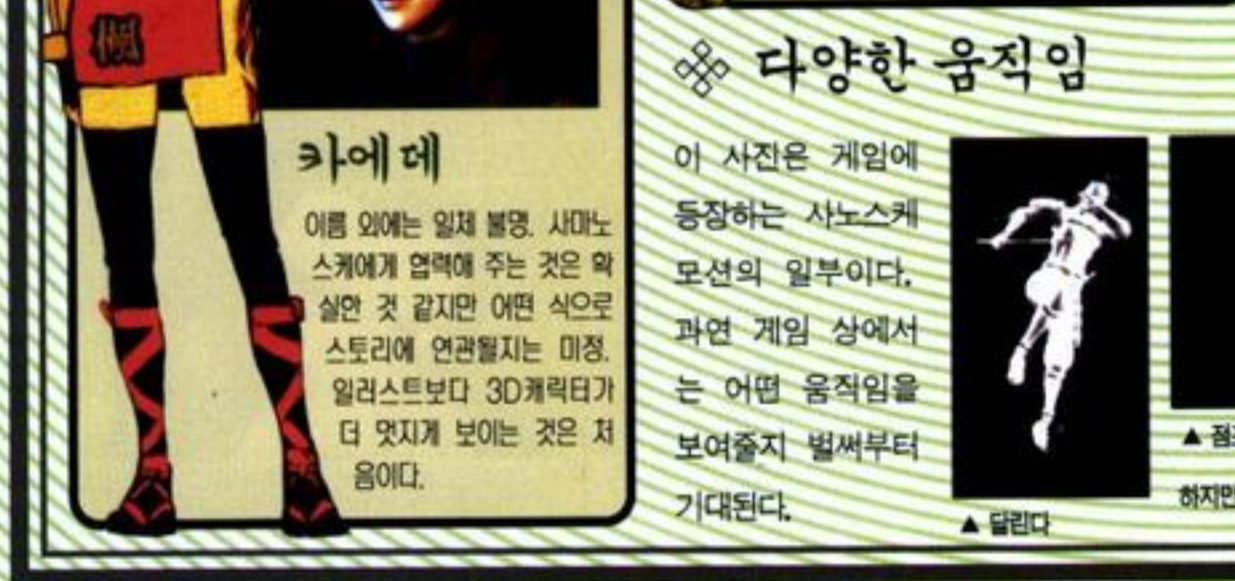
제작사	캡콤
장르	미정
발매일	미정
발매가	미정

게임화면이 공개될때마다 퀄리티와 함께 기대도가 높아지는 「오니무사」. 아직 액션의 요소가 있다는 것 외에는 자세한 장르도 정해지지 않은 상태로 게임이 제작되고 있는데 공개된 무비와 게임화면을 보면 플랫폼이 어째서 플스2여야만 하는지를 대변해 준다. 전국시대를 무대로 펼쳐지는 시대극과 검술활극. 또한 일러스트를 바탕으로 완벽하게 재현시킨 캐릭터와 치밀한 시대설정은 이 게임이 단순한 액션게임이 아니라는 것을 느끼게 해준다.

영록 3(永祿, 서기1561)년, 천하통일을 하겠다는 오다 노부나가는 '사이토 기류' 이나바야마성(城)을 습격한다. 그러던 중 기류의 동생 유키히메는 누군가에게 유괴되어 버리고, 이야기는 주인공 사마노스케가 유키히메를 구하기 위해 이나바야마 성(城)에 혼자 들어가면서 시작된다.

유키히메

기류의 동생이자 사마노스케의 친척동생. 이나바야마 성에서 일어날 기괴한 현상을 예견하고 사마노스케에게 도움을 청하지만 그를 만나기도 전 노부나가에게 유괴되어 버린다. 역시 일러스트를 능가하는 그래픽이다.

◀ 성에 일어날 것이라는 괴기한 사건이라도대체 무엇을 말하는 걸까…?

아케치 사마노스케

정의감 넘치는 오니무사의 주인공으로 마치 한 마리의 늑대를 연상시킨다(라 한다). 다 알다시피 금성무가 모델이라서인지 게임화면이 마치 금성무의 영화를 보는 듯 하다

오다 노부나가

강대한 야망과 재간을 가지고, 천하를 통일하려는 장군. 통협간(　　)의 합전 이후 잔인, 비정, 냉혹한 성격으로 변해버리게 된다.

지금은 전투마신으로 변해버린 노부나가 ▼

카에데

날카로운 눈매도 일러스트를 완벽하게 재현하였다 ▼

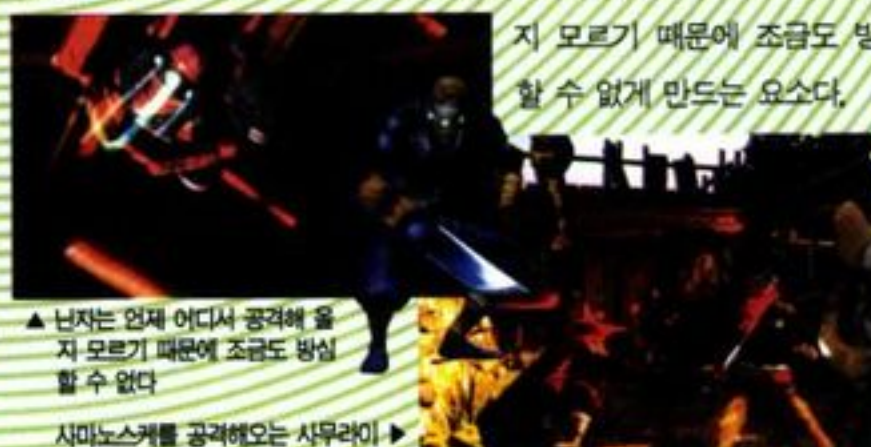
이름 외에는 일체 불명. 사마노스케에게 협력해 주는 것은 확실한 것 같지만 어떤 식으로 스토리에 연관될지는 미정. 일러스트보다 3D캐릭터가 더 멋지게 보이는 것은 처음이다.

세밀한 그래픽

이 게임에서는 캐릭터의 움직임에서 배경까지 정교하게 그려져 있다. 이미지 일러스트를 기본으로 충실하게 재현된 그래픽을 보면 감탄사가 나올 정도. 시대설정을 살린 독특한 분위기는 게임을 더욱 즐겁게 해준다.

◀ 이런 일러스트가 3D로 완벽하게 표현된다. 기대도 증폭!

초대받지 않은 손님

초대받지 않은 손님 자객. 이 게임에서도 사마노스케의 목숨을 노리는 수많은 자객이 기다리고 있다. 또한 시대설정이 전국시대이기 때문에 등장하는 적은 사무라이와 닌자가 중심. 언제 어디서 적이 공격해올지 모르기 때문에 조금도 방심할 수 없게 만드는 요소다.

▲ 닌자는 언제 어디서 공격해 올지 모르기 때문에 조금도 방심할 수 없다

사마노스케를 공격해오는 사무라이 ▶

다양한 움직임

이 사진은 게임에 등장하는 사노스케 모션의 일부이다. 과연 게임 상에서는 어떤 움직임을 보여줄지 벌써부터 기대된다.

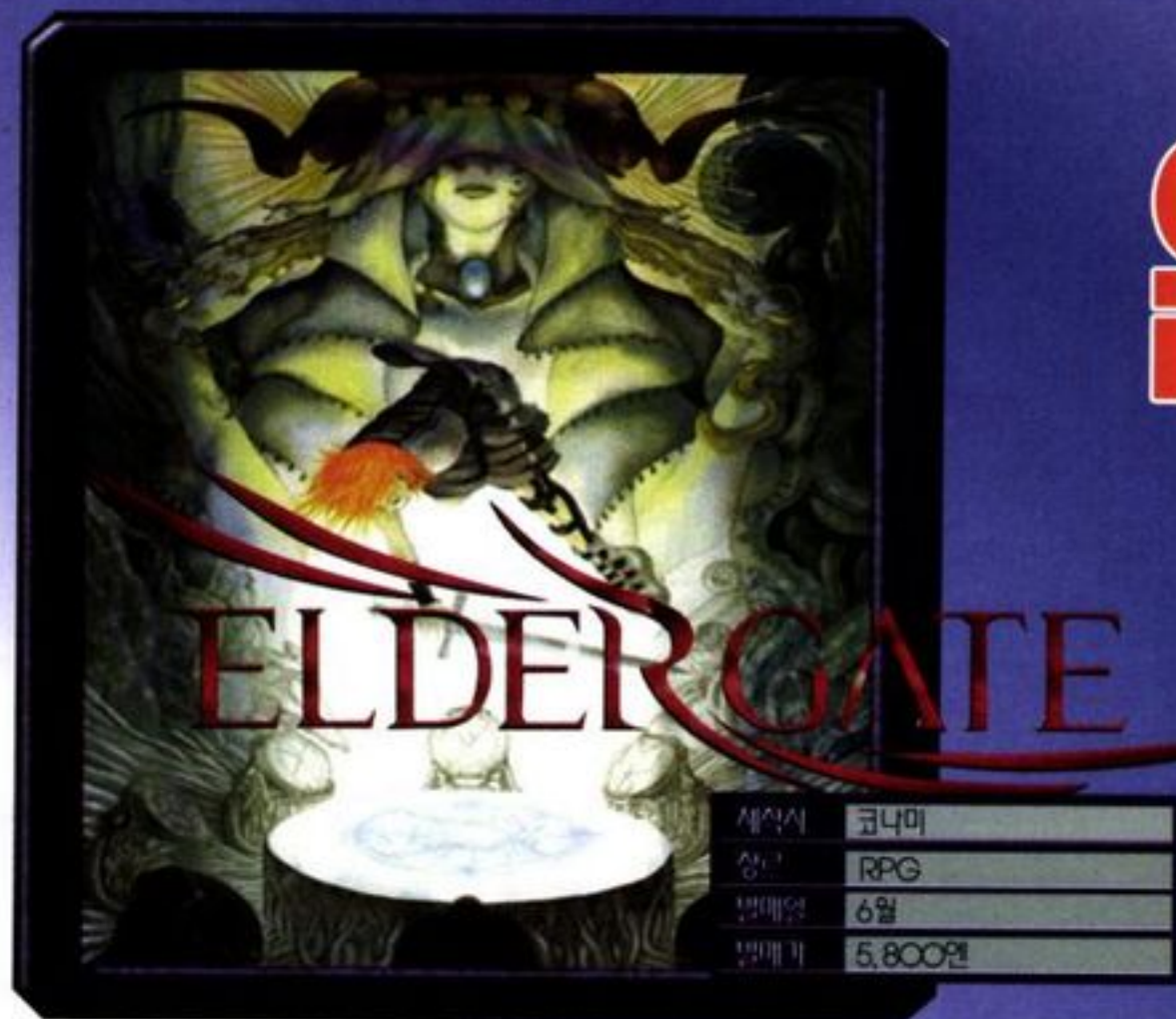
▲ 달린다

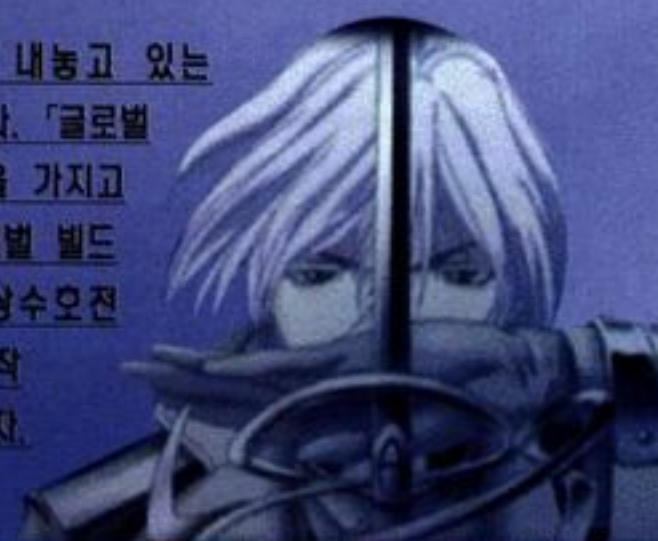
▲ 점프! 나락일지도…

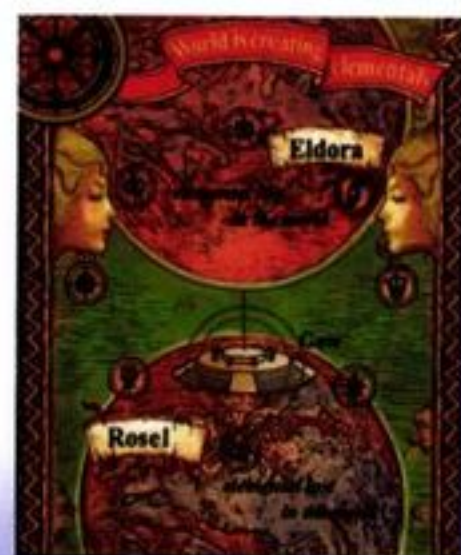
하지만 무언가에 부딪힌 듯… ▶

착지실패! ▼

정령의 세계 엘도라로 떠나는 여행

엘더 게이트

제작사	코나미
장르	RPG
발매일	6월
발매가	5,800엔

최근 의욕적으로 새로운 게임을 내놓고 있는 코나미가 또 하나의 RPG를 발표했다. 「글로벌 빌드 시스템」이라는 수상한 시스템을 가지고 등장한 엘더 게이트. 과연 글로벌 빌드 시스템이란 무엇일까? 환상수호전 시리즈를 이은, 코나미의 새로운 대작 RPG가 등장하는 것인지 한번 지켜보자.

정령의 힘이 지배하는 「엘도라(정령이 사는 나라)」는 「불, 얼음, 전기, 땅, 물, 바람, 빛, 암흑」의 8정령들이 창조한 세계. 이곳은 그들 정령의 힘으로 무한한 창조가 되풀이되는 세계이다. 그러나, 이 멈추지 않는 무한의 창조의 힘은 이윽고 세계가 허용할 수 있는 수준을 넘어버리게 된다. 이에 세계를 관리하고 있는 신은 이 넘치는 정령의 힘을 소비할 뿐인 세계 「로스웰(정령을 잃은 나라)」을 창조하여, 그 두 개의 세계를 「게이트」로 잇는다. 게이트에는 창조신의 힘의 대부분이 사용되어 만들어졌지만, 제어하는 힘은 세계를 구성하고 있는 힘인 정령의 힘과 동질의 것이었다. 그래서, 외적 에너지의 영향을 받지 않도록 엘도라부터의 에너지를 전혀 받지 않도록 만들어졌다.

게이트의 붕괴, 그리고 모험의 시작

견습 정령사인 주인공은 로스웰과 엘도라 사이의 게이트를 지키는 임무를 맡고 있었다. 그러던 어느 날, 돌연 게이트가 정령의 힘을 잃어버리고 만다. 게이트는 정령력의 수요와 공급을 조절하는 역할을 하고 있었기 때문에 게이트의 힘을 잃은 2개의 세계의 정령력의 흐름은 정지해버리고 만다. 그 결과, 로스웰은 물질로서의 형태를 유지할 수 없게 되며, 2개의 세계가 붕괴되어 엘도라는 세계 자체가 흔들리기 시작한다. 단, 게이트는 완전히 힘을 잃지는 않았기 때문에 그 주위만큼은 형태를 유지할 수 있었다. 주인공은 정령력을 잃어버리고만 게이트에 다시 힘을 찾기 위해 단 하나의 남은 수단인 「엘더 게이트」에 뛰어 들어, 위험한 엘도라로 여행을 떠나게 된다.

글로벌 빌드 시스템이란?

이름부터 수상한 이 시스템은 간단하게 말해서, 주인공은 불안정하게 변한, 정령들이 사는 세계 「엘도라」를 여행하게 되기 때문에 던전은 물론, 필드와 시나리오, 메시지 등 모든 것이 무한히 변화하는 시스템이다. 그러므로 몇 번을 플레이하더라도 새로운 모험을 할 수 있게 되는 것이다. 마치 이상한 던전 계열의 게임 같지만, 던전 뿐 아니라, 시나리오와 메시지도 수시로 달라진다는 것이 매력적이다. 아직 시나리오나 메시지는 어떻게 변하는지 알려져 있지 않지만 흥미로운 시스템이다.

▲ 전체 세계의 맵도 계속적으로 변화한다. 이것이 불안정한 엘도라의 세계

주인공은 정령사(精靈使)

게이트는 엘도라로부터 외적영향을 받지 않도록 만들어져있기 때문에, 로스웰에 관리자를 두고 있다. 이 관리자가 앞에서 말했듯이 「엘더 게이트」의 주인공. 「정령사」라고 불리우며 정령력을 이용하는 특수능력을 갖고 있다. 공개된 남자 주인공 이외에도 거의 비슷하게 생긴 여자가 보이는데, 과연 이 여자의 정체는? 남/여 주인공을 선택할 수 있는 것이 아닐까싶다.

주인공의 동료는 모두 8명?

주인공을 도우라고 정령의 계시를 받은 사람들은 모두 8명. 아직 그 중에 두 명밖에 공개되지 않았다. 공개된 두명도 이름조차 공개되지 않았는데, 설마 동료들도 글로벌 빌드 시스템의 영향으로 계속 바뀌는 것은 아닐까 조심스럽게 추측해본다

▲ 단순, 열혈 바보로 금방 열받는 타입의 동료. 바보스러울 정도로 정직한 것이 단점이라고 하는데…. 세상엔 이런 사람이 필요하다

▲ 중국풍으로 보이는 소녀. 아버지가 수행을 쌓는 고명한 몽크이기 때문에 어릴적부터 자신의 몸을 지키는 방법을 배웠다. 히로인일 듯?

Z.O.E (존 오브 엔더즈)

제작사	코나미
장르	액션 어드벤처
발매일	미정
발매가	미정

'감독'이라는 칭호로 불리는 몇 안되는 게임 제작자 코지마 히데오. 코나미 입사전에는 아마추어 영화감독으로 활동하다가 코나미 입사 후 영화적 연출을 사용한 「메탈기어」, 「스내처」, 「폴리스노츠」, 「메탈기어 솔리드」등으로 최고의 게임 제작자 중 한 명으로 손꼽힌다. 그런 그가 PS2를 활용하여 어떤 게임을 내놓을까? 그것에 대한 해답은 바로 Z.O.E이다.

현재까지 발표된 Z.O.E의 화면 만으로는 「버철온」이나 「아머드코어」류의 로봇액션게임이 아닐까 하는 생각이 든다. 하지만 코지마 감독은 Z.O.E는 지금까지 있었던 로봇액션게임과는 완전히 다른 게임이라고 하는데… 어떤 부분이 다른지 살펴보자.

최강의 스탭진과 최강의 하드웨어의 만남

최강의 스탭이 모여서 만드는 Z.O.E는 총 제작지휘는 역시 코지마 히데오. 각본과 감독은 폴리스노츠와 도키메키 메모리얼 드라마 시리즈에 참여한 오카무라 노리아키, 메카닉 디자인은 메탈기어 솔리드에서 캐릭터와 메카닉 디자인을 담당한 아라카와 요지, 캐릭터 디자인은 기동신세기 건담 X의 캐릭터 디자이너 니시무라가 맡았다.

아라카와 요지의 메카닉 디자인▶

●안티리아

목성 유로파의 위성궤도상에 있는 자원채굴 콜로니. 10만 여명의 노동자들이 살고 있다. Z.O.E의 이야기가 진행되는 주무대.

● 오비탈 프레임(Orbital Frame)이란?

우주용의 유인 로봇의 일반 명칭. 인간 형상이 표준이지만 특수한 형상을 지니는 것도 있다.

스토리

22세기의 태양계, 인류의 거주권은 달 궤도를 넘어서 화성표면까지 확대되고, 자원확보를 위해 목성까지 그 손을 뻗쳤다. 변경의 땅, 목성의 위성궤도상에 있는 노동자를 위한 콜로니(우주식민지) 「안티리아」. '세계의 끝(End of the World)'이라 불리우는 안티리아에 살고 있는 사람들을 지구인들은 「엔더」라고 부른다. 안티리아에 살고있는 내성적인 성격의 소년 '레오 스텐벅'은, 언제나처럼 동네의 악동들에게 붙잡혀서 어쩔 수 없이 UNSF(연합우주군)의 건설현장에서 비품을 훔치다가 발각되어 다른 소년들과 함께 붙잡힌다. 그때, 화성의 광신도적 군사정권 「ZOE(조이)」의 콜로니 재킹(납치)이 시작된다. 전투에 휘말려든 레오의 눈 앞에서 다른 소년들이 목숨을 잃는다. 소년들이 죽는 것을 보고는 '저 녀석들이 죽으면 난 이제 괴롭힘 당할 일이 없어' 라고 생각하고만 레오는 그런 생각을 가졌던 자신에게 죄책감을 느끼며 그 장소를 피하는데… 그런 레오의 앞에 인류 존망의 열쇠를 쥐고 있는 비밀의 오비탈 프레임 「제후티(ZEHUTY)」가 있었다….

Z.O.E의 주인공들

레오 스텐벅 Leo Stenbuck

주인공, 14살, 목성의 콜로니 '안티리아'에 사는 싸움을 싫어하는 내성적인 소년. 생각치도 못하게 제후티에 타고 ZOE군과 싸우게 된다. 튀는 메카닉 디자인과 다르게 평범한 주인공 소년. 아마 이 소년의 성장 드라마가 Z.O.E의 주된 이야기가 아닐까?

셀비스 클라인 Celvice Klein

히로인, 14세, 안티리아에서 고아들을 돌보는 자원봉사자를 하고 있는 소녀. 레오와 함께 전쟁에 휘말려든다. 주인공 레오와 셀비스를 보면, 왠지 기동전사 V건담이 연상되는데…

바이올라 Viola

라이벌, 22세, ZOE군의 파일롯으로서 오비탈 프레임 「네이트」에 탄다. 언제나 최전선에 서서 자신이 죽을 곳을 찾는 가련한 여성이라는데… 일러스트는 별로 가련하게 보이지 않는다. 라이벌이란 이미지 때문일까?

전장을 누비는 메카닉들

제후티 Zehuty

주인공인 레오가 타는 신형 오비탈 프레임. 콜로니 탈취 사건의 직접적인 원인이며 모든 혼란의 시작이다. 의문의 기체로 인공지능 에이다(ADA)를 탑재하고 있다.

네이트 Neith

바이올라가 타는 오비탈 프레임. 현행 오비탈 프레임 중 최강의 기체중 하나로 꼽힌다. 여성형 기체로 대형 메카닉 같다는 느낌보다는 실제 인간의 크기와 비슷한 강화복 같다는 느낌이 든다.

결투는 계속되어야만 한다

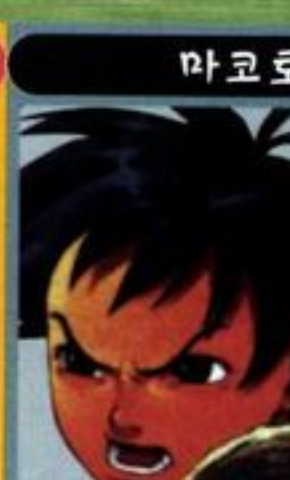
스트리트파이터 3 - 3rd 스트라이크

2D 그래픽의 극치라고 해도 과장이 아닐 정도로 깔끔한 그래픽을 보여주는 「스트리트파이터 3」의 최신작인 「3rd 스트라이크」가 DC로 발매된다. 이제까지의 사례로 볼 때 DC로 완벽한 이식도를 보여주었던 「스트리트파이터」시리즈. 기대가 하늘 높은줄 모르고 상승중이다.

제작사	캡콤
장르	대전액션
발매일	6월 29일
발매가	5,800엔

시리즈 최신작인 「3rd 스트라이크」. 5명의 신캐릭터를 포함한 19+α명의 캐릭터가 등장한다. 이번에 주목할 점이라면 네트워크 대전이 가능하다는 것인데, 아쉽게도 국내에서는 꿈과 같은 이야기. 눈물이 흘러나오지만 어쩔 수 없다. 눈물을 감추며 「3rd 스트라이크」의 캐릭터나 파악해보자.

레미
복수를 위해 마음을 절단해 버린 청년. 승룡권계의 기술을 사용해 대공기를 중심으로 싸움에 임하는 캐릭터

큐(Q)
기계인지 인간인지부터 시작해서 모든 것이 베일에 가려진 캐릭터. 돌진계 필살기를 가지고 있다

마코토
명문도장 '용담관'에 들어가기 위해 여행을 떠난 소녀. 찌르기류의 기술을 구사하여 싸운다

춘리
캡콤의 영원한 여왕님인 춘리. 갈수록 나이를 먹기를 커녕 회춘하고 있는 듯 한데…. 새로운 필살기는 무적시간을 늘려주는 것이다. 역시 그녀의 주특기는 대공기

트웰브
몸을 변형시켜 싸우는 타입. 암살병기로 네크로의 강화개조형태이다

류
여전히 방랑의 격투생활을 하고 있다. 초필살기에 가드불능기인 '전인파동권'이 추가되었다

켄
손을 사제로 삼고 더욱더 권법에 정진하고 있다. 대공기가 강력해졌다

알렉스
「3」의 주인공. 강력한 일격의 필살기를 중심으로 파워로 승부하는 타입. 역시 파워형 캐릭터

오로
체구에 비해 무지막지하게 강한 파워를 가지고 있는 오로. 인간이라고 생각할 수 없을 정도의 빠른 속도로 움직인다

양
사기성 짙은 기술들이 많아졌다. 압실한 필살기로 상대방을 혼란시키며 싸운다

윤
'철산고' 등을 비롯한 팔극권의 격투스타일로 싸운다. 생각해보면 꽤나 까다로운 캐릭터임을 알 수 있다

엘레나
신필살기 '링크스테일'로 근접전에서 위력이 강해졌다

이부키
고등학교 졸업이 코앞에 다가온 그녀. 일본고전의 무술을 조합하여 싸우는 스타일

더들리
영국인. 헤비급 복서인지라 파워가 강하다. 덩치에 비해 스피드도 좋은 편. 파워와 스피드를 겸비한 캐릭터

숀
스포츠 만능 청년인 숀. 류를 스승으로 삼고 그의 격투 스타일을 자신의 이상으로 생각하고 있다

휴고
괴력의 프로레슬러. 새로운 필살기 '미트스컷사'로 더욱 강해졌다. 더불어 못생긴건 여전하다

네크로
기이한 몸을 가지고 있는 네크로. 트웰브와는 어떤 관계일까?

고우키
새로운 슈퍼 아츠를 가지고 다시 대회에 참여한다. 그 또한 여전히 흉척하다

유리앙
라스트 보스인 질과 함께 제국학을 배우고 있다. 여전히 강하다

ガンスパイク GUNSPIKE

우리는 정의를 위해싸운다. 그리고 정의는 이긴다

건스파이크

「건스파이크」는 '캡콤 파트너십 프로젝트'라는 이름하에 제작된 슈팅게임이다. 캡콤과 사이쿄의 팀워크를 바탕으로 만들어진 액션 슈팅 게임이기 때문에 액션과 슈팅이라는 장르가 완벽한 조화를 보여주고 있는데…. ARC와 DC로 동시에 나올 「건스파이크」를 철저하게 알아보도록 하자.

제작사	캡콤&사이쿄
장르	액션 슈팅
발매일	미정
발매가	미정

캡콤과 사이쿄, 두 회사가 공동으로 제작하는 게임이라는 얘기를 들으면 '액션에 대한 노하우가 깊은 캡콤과 슈팅에서 조예가 깊은 사이쿄의 합작은 어떤 게임일까?' 라는 생각이 먼저 떠오를 것이다. 「건스파이크」는 근미래를 다룬 게임으로 평화를 갈망하는 인간들의 이야기다. 「건스파이크」에 등장하게 될 캐릭터와 기술들에 대해 알아보기로 한다.

▲ 정신없어 보이는 액션과 슈팅의 천국

캐미

스트리트파이터 시리즈에 참가했던 캐미. 어떤 이유에서인지는 모르지만 인간병기로 다시 태어났다

◀ 전투력 향상

시모네

모든 것이 비밀 투성이인 외국은 검사. 여성이지만 상당히 강하다

등장 캐릭터

「건스파이크」는 총 5명의 캐릭터가 등장한다. 모두 개성적인 캐릭터인데 그중 3명은 어디선가 많이 본적 있는 캐릭터. 역시 캡콤의 울궈먹기 정신이 발휘되는 순간이기도하다. 하지만 등장 캐릭터들이 워낙 멋져서 그런 것은 신경쓸 틈조차 없다.

시바

공중을 떠다니는 보드를 즐기는 소년. 그는 스노우 보드 챔피언을 한 경험이 있을 정도로 뛰어난 보더다. 하지만 전투에 임할 때는 보드를 사용하지 않는다. 보드가 아깝다는 것일까?

▲ 보드를 사용하면 기동력은 좋아질 텐데…

낫슈

「스트리트파이터 ZERO」에서 가일을 대신해 활약했던 친구. 아메리칸 공군 중사인 낫슈는 역시 전투력이 좋다.

▲ 이번엔 책 대신 총을 들었다. 결국 펜보다 무기가 세군

아더

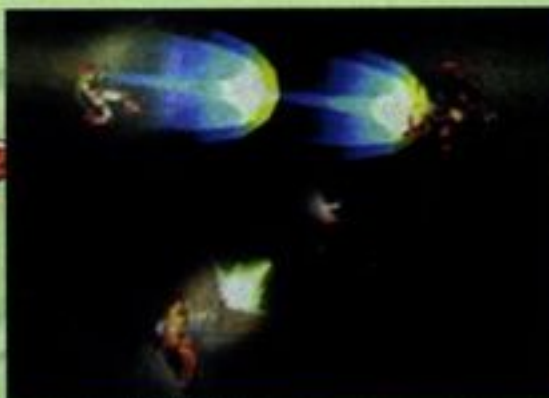
마계촌 시리즈에서 활약한 아더. 듬직한 모습이 정말 멋지다. 덩치를 봐서는 무식한 파워로 승부할 것 같은데 이번에는 배추가 모를 들었군…

▲ 조준 실력은 역시 타의 추종을 불허

기술 공개

게임을 진행할 때 반드시 사용하게 되는 기술들…. 지금까지 2개의 기술이 공개되었다. 그 기술들을 알아보자.

헤비 샷

흔히 말하는 폭탄과 같은 효과를 얻는다. 폭탄이라면 역시 파워가 중요하다. 헤비 샷의 파워는 이름처럼 묵직함을 가지고 있다. 아이템을 통해 사용할 수 있다

▲ 속사가 가능한 것일까?

▲ 무식한 파워를 보여준다

스페셜 어택

▲ '기사는 일관성을 유지해야된다' 라는 것을 유감없이 보여주는 아더

▲ 강력한 레이저 발사!

「건스파이크」에는 캐릭터마다 가지고 있는 고유의 기술이 있다. 각각 가공할 파워를 지니고 있는 스페셜 어택. 아직 사용 방법은 공개되지 않았다.

모든 것은 여기서 시작되었다

바이오 해저드 0(제로)

바이오 해저드 시리즈의 원점을 다루는「바이오 해저드 0(이하 바이오0)」. 닌텐도 64로 발매되는 최초의 오리지널 바이오 해저드 시리즈로 많은 팬들의 관심을 모으고 있다. 이번에 새로운 주인공이 공개되었고, 캡콤측은 아직 주인공이 더 있을지도 모른다고 밝혀, 많은 혼란을 주고 있다. 새로운 요소와 참신한 시스템…. 하드의 판매에도 막대한 영향을 미치는 시리즈이니 만큼 선전을 기대해본다.

제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	미정
발매가	미정

じゃあ、あなたね？
ヘリを見て逃げようとしたの(

레베카에 이은 두 번째 주인공 프로필의 일부가 판명되었다. 빌리 코엔이라는 이름을 가진 그는 좌측팔의 문신과 우측팔의 수갑을 보면 알 수 있듯이 범죄자로(그것도 억울한 죄로 체포된)현재는 탈주중이다. 겉모습만 보면 영락없는 범죄형인데 주인공이라니…. 언제나 진실은 좀비의 비명속에 묻혀지는 법이다.

빌리 코엔 원 해병대 소위. 23명의 인간을 대량학살한 용의범으로 군경찰에 호송되는 도중, 의문의 몬스터의 습격을 틈타 탈주한다. 열차내에서 위기에 처한 레베카를 구해주며 함께 행동하게 된다

좀비로 가득한 의문의 열차

레베카는 열차안 여기저기를 조사하며 살아 돌아갈 수 있는 가능성을 찾아보지만, 아무런 방법이 없다. 그 때, 나타난 것이 레베카와 같은 열차안을 배회하던 빌리로, 혼자서는 이곳을 탈출할 수 없다고 판단, 레베카와 협력하기로 한다. 대량학살의 용의자인 빌리를 쉽게 신뢰할 수는 없지만 그의 무기 다루는 솜씨나 전력 만큼은 믿을 수 있는 수준. 이제부터 두 사람은 운명공동체이다.

▲ 살아남기 위해서는 싸울 수 밖에 없다

▲ 레베카를 자신의 추격자라 생각한 빌리는 총을 겨누지만 냉정하게 대응하는 레베카(정말 18살?)
▶ 마치 저택을 연상케 하는 호화 열차. 하지만 살아 있는 승객은 주인공뿐이다

재핑시스템의 연장선?

주인공이 둘이라면 「2」와 같은 재핑시스템을 연상하기 쉽지만 「바이오0」에서 채용된 시스템은 '캐릭터 체인지' 시스템으로 스토리 진행 도중 임의로 캐릭터를 바꿀 수 있게 된다.

체인지는 COMMAND로…

레베카와 빌리가 손을 잡은 이후로는 함께 행동하게 된다. 그 때 빌리는 레베카의 백업을 맡게 되며 파트너의 행동은 메뉴의 커맨드에서 변경할 수 있게된다. 현재 공개된 것은 백업뿐이지만 앞으로 다양한 메뉴가 추가될 예정이다.

▶ 레베카를 조작하고 빌리는 백업을 맡고 있다. 두 사람이 다른 무기를 사용한 콤비네이션 공격이 가능할지도…

▶ 메뉴 화면에서 커맨드를 선택, 파트너에게 지시할 수 있다

협력 플레이의 사용

혼자서는 해결할 수 없었던 문제도 두 사람이 협력하면 쉽게 해결할 수 있다. 레베카와 빌리는 각자의 특기가 있고, 이를 활용하여 난관을 해결하게 된다.

▲ 맞은편에서 잠겨있는 문이 열리지 않아 망연자실하고 있는 레베카

▲ 하지만 그 맞은편에서 빌리가 문을 열어준다. 협력플레이가 중요

아이템 박스를 대처하는 버리기(?)

기존 시리즈와 마찬가지로 레베카와 빌리가 소지할 수 있는 아이템에는 한계가 있다. 전작 같은 경우에는 아이템 박스에 보관할 수 있었지만 「바이오0」에서는 플레이어가 선택한 아이템을 임의로 그 장소에 버릴 수 있게 된다. 어떻게 보면 아이템 박스보다 현실적인 시스템으로 활용만 잘한다면 매우 유용하게 사용할 수 있다(보스가 있는 곳에 아이템을 깔아놓는 등). 단 버려놓고 잊어버리지 않도록 주의하자.

▲ 아이템 버리기 성공. 나중에 찾으러 오자

아이템은 공유할 수 있다

입수한 아이템은 빌리와 레베카 사이에 공유하게 된다. 메뉴 화면을 열고 교환(交換)을 선택하면 아이템을 서로 공유할 수 있다. 과학지식이 풍부한 두뇌파 레베카와 어딜봐도 단순파워형으로 밖에 보이지 않는 빌리의 특징을 살려 적절히 아이템을 분배하는 것이 중요하다.

▲ 아이템은 서로 교환할 수 있고, 방법도 간단하다

2000 상반기 파워 티켓 당첨자 발표

어느새 6개월이 지나 파워 티켓 당첨자 발표의 순간이 돌아왔습니다.
상반기동안 열심히 애독해주신 독자여러분들께 다시 한번 감사의 말씀을 드리면서 행운의 주인공들을 공개하도록 하겠습니다. 추첨은 전에도 말씀드렸듯이 6개월치 티켓을 모두 모아보내주신 독자분들을 대상으로 무작위 추첨을 통해 뽑았음을 알려드립니다. 당첨되신 분들은 반드시 게임파워 파워티켓 담당자에게 확인전화 주시바랍니다.
서울, 경기 지역분들은 저의 편집부에 직접 방문하셔서 상품을 받아가시고, 지방분들은 저희가 확인후 우송해 드립니다.
만일 주소가 잘못되어 있는 경우에는 꼭 담당자에게 문의해주시기 바랍니다. 그리고 경우에 따라 상품이 늦어질 수도 있으니 미리 확인전화를 해주시기 바랍니다. 마지막으로 당첨되신 모든 분들께 다시한번 축하드립니다.

연락처 : (02)3142-6845 게임파워 파워티켓 담당자

1등 플레이스테이션 2

2등 드림캐스트

3등 닌텐도64

4등 게임보이 컬러

5~10등 게임파워 6개월 정기구독권

11~20등 캐릭터 피규어

21~30 닌텐도64용 팩 또는 DC용 시디

31~40 테트리스

41~50 세가 새턴용 한글판 CD

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

PS2, 발매 45일만에 200만대 돌파

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)는 17일, 자사의 신형 게임기인 플레이스테이션2(이하 PS2)의 일본내 출하대수가 200만대를 넘었다고 발표했다. PS2는 3월 4일 발매이후 급속히 판매량이 늘어 3월말에는 140만대를 출하하였고, 그후 60만대를 출하하였다.

이전 SCEI는 올해 안에 1,000만대의 PS2를 출하, 닌텐도64의 총판매량인 530만대 이상을 판매한다는 목표를 세운바 있다. 또한 SCEI는 이러한 압도적인 판매량을 기본으로 인터넷을 통한 통신 서비스의 확대에 적극적으로 참여할 방침이다.

ASI2000에서 코나미, 2개 부문 수상

미국에서 열린 ASI(Amusement Showcase International) 2000 시상식에서 코나미의 미국지사인 코나미 아메리카는 '올해의 제작사상(Manufacturer of the year)'상을 수상했다. 또한 코나미의 건 슈팅 게임인 「사일런트 스코프」는 가장 많이 팔리고, 시장에서 높은 평가를 얻은 게임에게 주어지는 '최고 판매상(Sales Achievement Award)'을 수상했다.

올해의 제작사상은 상품력을 비롯한 6개 항목을 평가하여 총점이 가장 높은 제작사에게 주는 것으로 이 상을 일본계 기업이 수상한 것은 코나미가 최초이다.

최고판매상을 수상한 코나미사의 게임, 사일런트 스코프 ▶

소니, PS2용 네트웍 사업 착수

주식회사 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 지난 4월 17일 자사의 홈페이지에 조직개편을 발표했다. 그중 가장 주목받는 것은 신설부문인 '네트웍 사업준비실'이다.

당사 홍보부에 의하면 네트웍 사업준비실은 이후 네트웍 상에서 게임소프트와 음악 등의 다운로드를 목적으로 설립된 부서라고 한다. 실장에는 PS2 개발진인 오카모토 상무가 취임된 것으로 밝혀져 향후 SCE의 중심전략은 PS2를 사용한 네트웍 비즈니스 중심이 되리라 예상된다. 이전부터 소니의 네트웍 사업에는 이미 PS2 판매실적이 있는 '플레이스테이션 닷컴'이 있지만 이들은 소프트 · 하드 상거래를 주로 담당하게 될 듯하다. PS2 네트웍 서비스의 시기와 방법에 대해서 불투명한 부분이 많은 지금, 네트웍 사업준비실이 설립되었다는 것은 근시일 내에 관련정보가 공개될 것임을 시사하는가?

세가, 재도약을 위한 비용 감축 프로그램 발표

세가는 재도약을 위한 비용 감축 프로그램을 발표하였다. 이 프로그램에 따라 2001년 1분기(3월)까지 300억엔 가량의 비용의 삭감이 이루어진다고 밝혔다. 세가는 2000년 3월 현재 338억엔인 자사의 적자를, 비용 감축을 통해 40억엔 수준까지 낮추는 것이 목표라고 밝혔다. 자세한 감축 내용은 다음과 같다.

1. DC의 판촉비 100억엔 삭감(전기 추정 약 310억엔).
2. 연구 개발비를 약 80억엔 삭감(전기 추정 330억엔).
3. 본사, 자회사에 개발 자금을 억제.
4. 전기 적자를 낸 게임 코너 등을 200곳 이상 폐쇄하며 인원도 약 1,000명 정도 감축.

차세대 게임기 『X-Box』를 제조하는 것은 미 플렉스트로닉스사

지난 4월19일, 전자기기의 설계제조 청부 서비스(EMS : Electronics Manufacturing Service) 기업인 플랙스트로닉스가 마이크로소프트사의 가정용 비디오게임기 「X-Box(개발코드명)」의 제조 회사로 채택되었다.

플랙스트로닉스는 지금까지 마이크로소프트사의 제품 제작 하청을 맡아 오던 회사이다. 마이크로소프트는 플랙스트로닉스사를 통해 2001년까지 X-BOX를 출하시킬 예정이다.

◀ X-BOX의 프로토 타입

소니, 초소형 IC 기록미디어 발표

소니는 4월 13일, 초소형 미디어 부분과 카트리지 부분을 분리할 수 있는 '메모리 스틱 듀오(가칭)'를 개발중이라고 발표했다. '메모리스틱 듀오'는 기존 메모리스틱의 기능을 더욱 확장시킨 것으로 초소형미디어와 카트리지로 구성된 IC 기록미디어이다. 초소형 미디어 부분은 폭20×길이31×높이1.6mm, 약 2g정도의 무게로 표준사이즈의 메모리스틱과 호환성을 가지며 기억용량은 32MB와 64MB 2종류이다. 초소형 미디어 부분은 카트리지 부분 이외에 전용슬롯에 직접 삽입할 수 있는 형태이기 때문에 PDA 휴대전화, 포터블 AV기기 등 점점 소형화되는 기기에서도 충분히 사용할 수 있다. '소니는 메모리스틱 듀오'의 채택을 업계에 제안, 플래시메모리나 스마트 미디어를 대체할 초소형 미디어로서 자리잡게 할 계획이며 2001년 초에 실용화를 목표로 하고 있다.

메모리스틱이란 화상과 음성 등의 데이터를 기록, 재생하는 미디어이다. 데이터를 손쉽게 활용할 수 있다는 장점으로 인해 디지털 카메라와 MP3 워크맨, 소형 녹음기 등의 다양한 기록매체에 응용되고 있다.

소니 PS2, 해외 수출 규제 풀려

얼마전 일본 통산성에 의해 해외 수출금지 품목에 선정되었던 소니 PS 2가 해외수출허가를 취득했다. 4월 19일자 일본 경제 신문에 따르면 군사무기개발 등에 이용될 수 있다는 이유로 수출이 허가되지 않았던 PS2가 이란, 이라크, 리비아, 북한 등을 제외한 다른 국가에 수출할 수 있도록 허가된 것으로 알려졌다. 소니는 올 가을 북미와 유럽에 PS 2를 출시할 예정으로 약 3백만대의 PS2를 선적할 계획이었으나, 해외 수출 금지조치 때문에 어려운 상황에 놓여있었다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

DC용 게임 제작사 보톰업 파산

「골프치자」, 「제트코스터 드림」등의 저가격 게임을 내놓아 잘 알려져있는 보톰업이 지난 3월 31일 자사 홈페이지를 통해 파산을 선언했다. 도산의 자세한 이유는 전혀 알려지지 않았으나, 일각에서는 '드림캐스트의 일본내 부진에 따라 드림캐스트로 발매한 소프트웨어들로 이익을 내지 못했기 때문'이라며 도산의 이유를 조심스럽게 거론하고 있다.

이미 개발을 완료한 2종의 소프트는 발매원이 바뀌더라도 출시될 것으로 알려진 가운데, 이번 도산이 연쇄반응을 일으켜 비슷한 위치에 있는 다른 소프트 메이커들이 파산선고를 일으키지나 않을까 하는 걱정스러운 시각이 늘어가고 있는 실정이다.

◀ 골프치자의 추가팩은 발매원을 바꾸어 발매할 예정이다

PS2 유틸리티 디스크 교환 2,600여건 뿐

소니는 지난 3월 발매된 PS2의 코드프리 문제를 해결한 새로운 유틸리티 CD(v1.01)로 기존의 유틸리티 CD(v1.00) 125만장을 교환할 예정이었지만, 4월 5일 현재 회수한 물량은 2,647매에 불과했다고 밝혔다(아사히 신문 집계).

초기 생산물량에 포함된 유틸리티 디스크와 DVD비디오 재생 프로그램의 경우, 사운드 관련 버그와 함께 간단한 조작만으로 지역코드가 해체되는 결함을 가지고 있어 많은 논란을 일으켰었다. 소니는 대응책으로 유틸리티 디스크 교환행사를 벌였으나, 대다수의 소비자들은 다소의 버그를 가지고 있더라도 각국의 영화를 감상할 수 있는 1.00 버전 디스크를 반환하지 않고 있다. 소니는 이 유틸리티 디스크 교환 행사를 앞으로도 계속 지속할 예정이라고 발표했으나 유용한 DVD 코드프리 기능을 포기할 양심적인 소비자들이 얼마나 될지는 미지수이다. 소니는 DVD 업계의 규칙을 파기한 가책과 더불어, 100만장이 넘는 유틸리티 디스크 제작비용의 손실을 그대로 떠안아야할 판이다.

PS2의 호환성 여전히 문제

하위 기종인 플레이스테이션과 완벽 호환을 주장했던 플레이스테이션 2가 몇몇 타이틀에서 정상적으로 동작하지 않는다는 사실은 이미 소니 홈페이지를 통해 공표된 사실이다. 그런데 이전 발표에서 거론되지 않았던 타이틀이 또다시 호환성에 문제를 일으키는 것으로 밝혀져 화제가 되고 있다. '호환성 문제 리스트'에 새롭게 추가된 타이틀은 남코의 고전게임을 하나로 묶은 남코 뮤지엄 시리즈 「남코 뮤지엄 앵콜」로, 수록된 게임중 '원더모모'와 '롤링썬더'를 PS2에서 구동시킬 경우 게임 스피드가 저하되는 현상이 발생하는 것으로 밝혀졌다. 이로서 PS용 타이틀중 PS2에서 문제가 발생하는 게임의 수는 총 24종으로 늘어났다(참고로 기존의 21종은 다음과 같다).

호환성 문제 리스트에 최근 추가된 게임 「남코 뮤지엄 앵콜」 ▶

PS2에서 구동시킬 때 문제가 발생하는 타이틀 (출처 SCEI 홈 http://www.scei.co.jp)

남코 뮤지엄 앵콜	나가자! 해적
노트 트레져 헌터	조도 부류, 호편
그라디우스 디럭스 팩	버추어 파치슬롯 V
아이돌 프로모션 ~ 스즈키 유에미 ~	버추어 파치슬롯 EX
동아 프랜슈팅 배틀 1	오늘밤도 천상자!! 2000
왕궁의 비보 텐션	VAP Best Thanks 1800 왕궁의 비보 텐션
윙커맨더 3	몬스터 팜 PlayStation the Best
갤럽 레이서	아트딩크 Best Choice 나가자! 해적
음악 만들기 카나데루 2	버추얼 파치슬로 VI
몬스터 팜	전차가 너무 좋아 - 프리 레일이 가득
드래곤 비트	FORMULA ONE 99

통신으로 수록곡이 추가되는 음악게임, 삼바 드 아미고

4월 27일 발매된 드림캐스트용 음악 게임 '삼바 드 아미고'가 네트웍 기능을 이용한 신곡 추가 기능을 가진 것으로 밝혀져 관심을 모으고 있다.

'마라카스 컨트롤러'를 이용한 새로운 방식의 음악게임 '삼바 드 아미고'는 이전의 댄스게임들에 비해 누구나 쉽게 접할 수 있다는 장점을 가진 작품으로, 최근들어 국내의 게임장에도 보급 대수가 점차 늘어가고 있다.

원작인 오락실용은 제한된 수록곡만을 가지고 있는 반면에 이번에 이식·발매되는 DC 버전은 DC 전용 홈페이지에서 신곡을 다운로드하여 게임을 즐길 수 있다는 특징을 가지고 있다. 이에 따라 DC용 '삼바 드 아미고'를 구입한 게이머들은 자신의 비주얼메모리에 계속해서 업데이트되는 신곡을 다운로드 받아 즐길 수 있게 됐다.

▲ 드림캐스트용으로 이식·발매된 신개념 음악게임, 삼바 드 아미고

세가는 소프트 발매일인 4월 27일부터 추가곡 다운로드 서비스를 개시했으며, 앞으로 계속적으로 다운로드 곡 수를 늘여갈 예정이다(다운로드 곡 목록 및 일시는 다음과 같다)

04월27일	소닉 어드벤처
05월02일	렌타 히어로
05월11일	소닉 R
05월18일	삼바 드 아미고
05월25일	애프터버너
06월01일	버닝 레인저

POWER NEWS

파·워·뉴·스

MS X-박스의 그래픽칩, X 칩 사양공개

X-박스에 탑재될 예정인 NVidia(그래픽 칩셋 전문 메이커) X-칩의 스펙이 공개되었다.

마이크로소프트가 개최한 'X-Box 파트너 미팅'에서 밝혀진 X-칩의 스펙은 지포스(고성능 그래픽 칩)의 3배에 달하는 6,500만 트랜지스터와 16병렬 렌더링 엔진을 포함하고 있는 것으로 알려졌다(PS2에 사용된 이모션 엔진에는 1,350만 트랜지스터가 사용됐다).

MS측은 'X-박스는 특정 부분의 처리에 최적화된 와이어 논리회로(범용성은 적지만 특정 부분은 고속으로 처리하는 회로)를 채용하고 있기 때문에 많은 트랜지스터를 사용한 것'이라고 밝혔다. X-박스는 처음부터 0.15 미크론 공정으로 제작될 예정이며 PS 2를 상회하는 성능에 비해 낮은 가격으로 책정될 전망이다.

현재 밝혀진 X-칩의 성능은 다음과 같다.

트랜지스터 수: 6,500만개
동작 클럭: 300MHz
부동 소수점 연산: 140.1GFlops
지오메트리 성능: 초당 3억 폴리곤
필레이트 성능: 초당 4.8G 픽셀
메모리 인터페이스: 128 비트
비디오 메모리: 200MHz DDR SDRAM
메모리 대역폭: 초당 6.4GB
메모리 사이즈: 64MB

코에이, 게임 모델 공개모집

삼국지 등 전략 시뮬레이션으로 유명한 코에이에서 게임 얼굴모델 50명을 모집하고 있다. 캐릭터로 선정될 경우 개발중인 PS 2 게임(타이틀 미정)과 관련 캐릭터상품 등에 자신의 얼굴을 넣을 수 있는 기회를 부여하며 자신이 등장하는 상품은 무료로 제공받게 된다고 밝혔다. 코에이의 게임모델 모집은 실존인물의 얼굴을 게임에 등장시킨다는 참신함과 사람의 유명해지고 싶은 욕구를 이용한 것으로 상당한 주목을 받고 있다.

○필요사항 : 얼굴사진 정면, 우측, 좌측 3컷
화상데이터의 데이터 형식(256×256 풀 컬러)
※주소, 이름, 나이, 성별, 전화번호, E메일 어드레스 기재

○접수처 : E메일/ 3dmodel@koei.co.jp
우편/223-8503 横浜市港北區 箕輪町1-18-12 コーエー廣報部 モデル募集係宛
※화상데이터는 메일에 덧붙여서 접수(사이즈 합계 500KB이내)

○마감 : 2000년 5월 15일

▲ 코에이사의 전경

제 4회 일본게임대상 '어디라도 함께'가 휩쓸다

지난 3월 30일 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(CESA)에서 주최한 제 4회 「일본게임대상」에서 SCE의 「어디라도 함께」가 대상을 포함하여 5개 부문을 휩쓸었다. SCE의 「어디라도 함께」는 포켓스테이션을 이용하여 즐기는 참신한 게임으로, 화려한 그래픽이 뒷받침되지 않아도 아이디어만으로도 성공하는 게임일 수 있다는 것을 보여준 것이라 할 수 있겠다.

부문	작품	부문	작품
대상	어디라도 함께	프로그래밍상	소울칼리버
우수상	어디라도 함께	그래픽상	성검전설 레전드 오브 마나
	파판8	사운드상	DDR
	DDR	해외작품상	에이지 오브 엠파이어 2
	포켓몬스터 금은	캐릭터상	어디라도 함께 「토로」
	시맨 금단의 애완동물	뉴웨이브상	어디라도 함께
게임디자인상	어디라도 함께		

워프사의 별난 홍보전략

「에너미 제로」와 「D의 식탁」 등의 작품으로 널리 알려진 이이노 켄지의 워프(WARP)가 자사 홈페이지(www.warp-jp.com)를 통해 묘한 홍보전략을 펼치고 있다.

지난 16일 '10'이라는 숫자를 개시하는 것으로 시작한 이 홍보전략은 하루가 지남에 따라 숫자가 줄어드는 카운트다운의 형태로 시작됐다. 하루하루 사이트 방문자 수가 늘어나자 워프는 돌연 카운트다운을 중지하고 해바라기 그림을 게재하여 또 한번의 궁금증을 자아냈고, 이윽고 카운트다운 종료일인 26일 '슈퍼 워프'라는 알 수 없는 로고를 게재했다. 워프사는 현재까지 카운트다운의 이유와 로고에 관해 노코멘트로 일관, 온갖 루머의 진원지를 제공하고 있다. 본 홍보전략에 관한 여러가지 의견이 분분한 가운데, 게임계의 기인으로 소문난 이이노 켄지와 그의 별난 회사에 어울리는 홍보전략이라는 것만은 모두가 수긍하고 있다.

Superwarp

▲ 카운트다운이 끝나고 등장한 것은 'Super warp'라는 의문의 로고. 항간에는 로고에 'E'자와 'O'자를 담은 글씨가 들어가 있다는 이유로 'EO(에너미 제로)'의 후속작이 제작되고 있음을 의미한다는 설도 제기되고 있다. 그러나 정작 워프는 노코멘트로 일관중이다

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「센티멘탈 그래피티 2」 계속되는 발매연기

NEC 인터채널이 제작하는 미소녀 게임 센티멘탈 그래피티 2의 발매일이 다시 한번 연기되었다.

새로 발표된 발매일은 올 7월 5일로, 이로써 센티멘탈 그래피티 2는 3번째 발매일을 연기한 셈이다. 전편인 센티멘탈 그래피티는 98년 세가 새턴으로 발매되어 게임을 비롯한 관련 캐릭터 상품으로 게이머들에게 크게 어필한 바 있다. 계속되는 발매연기 속에 팬들을 애태우고 있는 「센티 2」, 올 여름에는 만날 수 있을지?

일본 박람회 개최

일본문화 개방을 눈앞에 둔 요즘 다양한 관련 행사가 개최되고 있다. 그중 눈에 띄는 행사가 있어 여기에 소개하고자 한다. (주)스포츠원은 오는 8월 1일부터 6일까지 부산에서 '우리 함께 해요'라는 캐치프레이즈 하에 '일본 페스티벌'을 개최할 예정이다.

행사를 주관하고 있는 (주)스포츠원의 홍보담당은 "2002년 월드컵 공동개최를 계기로 정부차원에서 한일 문화개방정책을 표명하고 있는 가운데, 한일 감정의 해소와 양국간의 우의를 다지는 의미에서 저팬 페스티벌을 기획했다"라고 행사의 기획의의를 밝혔다. 박람회 기간중에는 일본 관련 게임, 애니메이션, 영화 등의 다양한 볼거리가 제공된다.

- 주제 : 우리 함께 해요
- 개막식 : 2000년 8월 1일 (화) 오전 10시 30분
- 행사내용 : 참가업체 전시, 이벤트, 세미나
- 주관 : (주)스포츠원
- 기간 : 2000년 8월 1일 ~ 6일(6일간)
- 장소 : 부산 무역 전시 센터(PUEXCO)
- 주최 : 서울경제신문사, 부산방송, (주)스포츠원

DVD 시장 확대시키는 'PS 2 효과'

PS 2의 발매로 인해 일본 DVD 비디오 시장이 호황을 맞이하고 있다. DVD 미디어가 처음 등장했을 때는 좋은 화질과 음질에도 불구하고 플레이어의 높은 가격 탓에 일반에게 폭넓게 보급되지 못했었다. 그러나 PS 2라는 게임기 겸 DVD 재생기의 발매와 더불어 DVD 시장의 수요가 폭발적으로 증가하고 있어 일본내 DVD 시장규모가 연내 1,000억엔대 규모까지 성장할 가능성이 있다는 예측이 나오고 있다. 이런 예측에 따라 다량의 영화 및 음악 컨텐츠를 보유하고 있는 소니는 이미 DVD의 생산능력을 이전의 2배인 월 500만장으로 상향조정한 상태다.

PS 2의 발매에 따른 DVD 시장 확대 효과는 이전부터 예측된 것으로, 미국 워너사의 영화 '매트릭스'의 경우 일본내 출시일을 PS2의 발매일과 맞추기 위해 일부러 일주일 가량 출시를 연기하기도 했다.

일본 레코드점에는 최근 DVD 코너가 속속 만들어지고 있다. ▶

▲ 매트릭스는 PS2효과를 누리기 위해 발매일을 1주일 가량 연기했다.

세가, 광통신 네트워크 실험 개시

세가 엔터프라이즈는 동경 통신 네트웍, PNJ 커뮤니케이션사와 공동으로 광섬유를 이용한 자사 게임센터간의 네트워크 시스템을 구축할 예정이다.

올 7월 테스트가 개시될 이 시스템은 1G(기가) bps의 속도로 각 게임센터를 연결, 여러가지 데이터를 송수신할 수 있는 고속 네트워크망이다. 세가의 관계자는 '우선 가을까지 기본적인 테스트를 거쳐 그 결과에 따라 20곳 이상으로 테스트망을 확장시킬 계획이다'라고 밝혔다. 더불어 테스트 기간동안 만족할만한 결과를 얻는다면 2001년부터는 본격적으로 상용화 시킬 예정이라고 덧붙였다. 세가는 서비스는 아케이드 게임 네트웍 뿐만 아니라, 영화와 음악 등의 데이터 전송도 포함하는 종합 엔터테인먼트서비스로서 자리잡게할 예정이라고 밝혔다.

E3 출전 DC 소프트 공개

세가 아메리카는 E3 게임쇼에 출전할 드림캐스트용 소프트를 공개했다. 이미 발매된 게임들의 영문 버전을 비롯, 처음 공개되는 신작들이 다수 포함되어 있어 눈길을 끈다. 출전 작품은 다음과 같다.

출전작

「18 Wheeler American Pro Trucker」
- 특징: 아케이드용에서 볼 수 없었던 시스템 추가

「Ecco the Dolphin: Defender of the Future」
「Eternal Arcadia」
「Phantasy Star」
「FerrariF355 Challenge」
「Illbleed」
「Jet Set Radio」
「Metropolis Street Racer」
「NBA2K1」
- 특징: 통신 대전 추가

「NFL2K1」
- 특징: 통신 대전 추가

「Phantasy Star Online」
- 특징: 세가 최초의 온라인 RPG

「Quake III Arena」
- 특징: PC요의 완전이식이 될 것이라는 평가를 받고 있음

「Red Dog」
「Seaman」
- 특징: 영문판

「Sega Tetris」
- 특징: 아케이드 이식작

「Tetris」
- 특징: 온라인 대응판

「Shenmue」
- 특징: 영문판

「Sonic Adventure2」
「Sonic Game#2」
「Space Channel5」
「Take the Bullet」
「The Typing of the Dead」
「Virtua Tennis」
- 특징: 아케이드용인 「Power Smash」의 이식작

「World Series Baseball2K1」

▲ E3쇼를 통해 처음 공개되는 「소닉 어드벤처 2」(사진은 1편의 것)

PUMP IT UP 안다미로

ANDAMIRO®

– 특허권 분쟁으로 불거진

적어도 게임파워를 읽는 사람 중 코나미의 「댄스 댄스 레볼루션」(Dance Dance Revolution : 약칭 DDR)을 모르는 사람은 없을 것이다. 역시 코나미에서 개발한 비매니(BEMANI) 시리즈와 함께 현재 게임계를 리드하고 있는 음악 시뮬레이션 붐을 일으킨 장본인인 이 게임. 일본은 물론 우리나라에도 그 영향은 엄청났다. 그러나 사실상 우리나라의 음악게임 붐을 일으킨 장본인은 국내 게임 개발사인 안다미로의 「펌프 잇 업」(PUMP IT UP, 이하 펌프) 시리즈였다. 초기에 펌프가 등장할 당시만 해도, 틈새 시장 공략 정도로 그칠 것이라고 예상했던 업계의 시각과는 달리, 펌프는 현재 국내 댄스게임 관련 시장을 3,000억원 규모로까지 성장시키고 5월중에 3rd 버전의 출시를 앞두고 있다. 덕분에 알토란같은 국내 시장에서 DDR 3rd 버전의 판매량이 급속히 하락한 코나미에서는 가만히 있을 수 없는 일. 안다미로를 제소하기에 이르렀다. 게임파워에서는 안다미로의 입장을 언론 최초로 공식 취재, 독점 인터뷰를 싣는다.

취재 : 김신권(Mowld)

코나미의 제소

코나미는 3월 31일 서울 지방 법원에 제출한 소장을 통해 "「안다미로」의 「펌프 잇 업」이 자사 제품 DDR(댄스 댄스 레볼루션)의 등록 의장 및 외관을 모방함으로써 소비자들에게 혼동을 유발하는 등 지적재산권을 침해하고 있다"고 주장했다. 코나미에서는 지난해 12월 비슷한 이유로 국내 제작사인 「어뮤즈월드」의 「EZ2DJ」를 제소, 패소한 경력이 있다(현재 코나미에서 항소중). 두 경우 모두 이례적으로 국내 유통사가 아닌, 일본 코나미에서 직접 한국 법정에 제소한 경우. 한국 시장을 완전히 국내 업체에 빼앗긴 코나미의 심정을 단적으로 보여주는 것이라 할 수 있다.

안다미로와의 일문 일답

(A : 안다미로, G : 게임파워)

· G: 코나미에서 안다미로를 제소한 사항은 무엇입니까?

A: 저희 회사의 제품인 펌프 잇 업이 DDR의 등록 의장과 외관을 DDR을 모방했다는 이유입니다.

· G: 안다미로의 대처 방안은?

A: 일단은 관망 상태로 그 쪽의 제소에만 응하고 있지만, 사실상 준비는 이미 끝난 상태입니다. 또한 관련 업체들에게 이미 많은 정보를 넘겨받은 상태입니다.

관련 업체들에게 넘겨받은 정보에 대해서는 자세한 사항은 노 코멘트로 일관하였지만, 아마도 일본 업체에게서 개념 특허와 의장 관련 소송에 관한 자료들을 받은 것으로 추측된다. 이미 코나미는 남코의 「기타 잼」 등을 상대로 제소해서 승소, 많은 일본 업계에게 반감을 산 것으로 알려져 있다.

· G: 만약 코나미가 승소한다면 안다미로가 입을 피해는 어떤 것인가?

A: 최악의 경우에는 제조, 판매 금지 처분과 판매 제품 전량 수거 조치가 내려질 수 있지만, 시장 점유율 70% 이상인 제품의 경우는 제품 수거 조치는 내려지지 않는 것으로 알고 있습니다. 보통 두 회사간에 합의를 보고, 피해액을 변상하는 등의 조치가 취해지죠.

· G: 말이 많았던, 개념 특허에 관해서는 제소가 없었습니까?

A: 개념 특허의 경우는 국내에서는 제소 자체가 힘들다고 알고 있습니다. 물론 코나미에서는 제소를 시도한 듯 하나, 사유 불충분으로 기각된 것으로 알고 있습니다.

> 개념 특허란? 간단히 설명하자면, DDR에서의 게임 내용, 즉 '화살표가 올라오고 스텝존에 일치하는 순간 해당되는 화살표를 밟아준다.' 라는 게임 방식을 하나의 개념으로 취급, 특허를 낸 것이다. 아직 국내에서는 이렇다할 개념 특허 관련 승소 사례가 없다.

여기서 잠깐 두 게임의 외관을 비교해보자

▲ 코나미의 DDR　VS.　▲ 안다미로의 펌프

다소의 차이는 있지만 외관 자체는 상당히 흡사하다

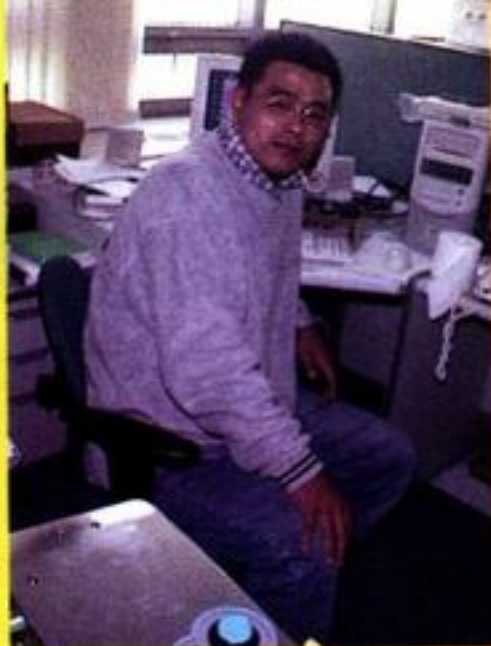
· G: 안다미로에서도 관련 특허가 많은 것으로 알고 있는데요, 어떠한 것들이 있습니까?

A: 200여가지 특허를 펌프 한가지에서만 가지고 있는데요, 그 중 대표적인 것들은 외형, 발판 센서 방식, 5발판의 형태 등입니다.

· G: 3rd 버전의 출시에는 차질이 없습니까?

A: 네, 5월 초순경에 발매될 예정입니다.

3rd 버전 출시와 함께, 안다미로에서는 6

▲ 인터뷰에 응해주신 안다미로의 왕태경 대리님과 박경은 팀장님.

월 현충일, 제 2회 펌프 잇 업 그랜드 페스티발 개최와 7월 부산 해변 펌프 축제 등을 기획중이라고 한다.

· G: 아, 펌프의 경우 SD와 DX 버전의 두가지가 있는 것으로 알고 있는데요, DX 버전의 경우에는 코나미의 제소에 영향을 받지 않습니까?

A: 네, DX 버전의 경우는 전혀 외장이 틀리기 때문에 코나미의 소송 내용에는 상관이 없습니다.

· G: 혹시 DX 버전의 출시에 그러한(?) 의도도 포함되었는지요?

A: (웃음) 약간은 포함되었다고 볼 수도 있겠죠?

코나미의 의도는?

코나미는 이미 국내 업체 어뮤즈월드와의 1심에서 패소했고, 지난해 6월 일본내 경쟁사인 남코와 자레코를 특허권 침해로 제소했다가 승소하지 못한 전례가 있다. 외형에 관한 코나미의 주장 중, 특히 발판 부분에 관한 특허권에 대해서는 국내 업체들도 할 말이 많은 듯 하다. 국내 업체는 미국, 일본 등에서 이미 DDR이 나오기 훨씬 전부터 발판을 사용한 게임들이 많았다는 주장을 펴고 있다. 게다가 최근 출시된 「비트매니아 3」에서 「EZ2DJ」와 같은 형태의 발판을 채용, 도덕적 지지기반도 잃어가는 코나미. 이렇듯, 승소하기가 힘들다고 생각됨에도 계속적으로 제소를 하는 코나미의 의도는 어디에 있는 것일까? 업계에서는 '코나미의 견제'로 보는 것이 일반적인 시각. 즉, 앞으로도 계속 될 특허권 분쟁에 유리한 입장을 확고히 다지기 위해서라는 뜻.

Vs. 코나미

KONAMI

Dance Dance Revolution

Dance Dance Revolution 2nd MIX

두 메이커의 대립 -

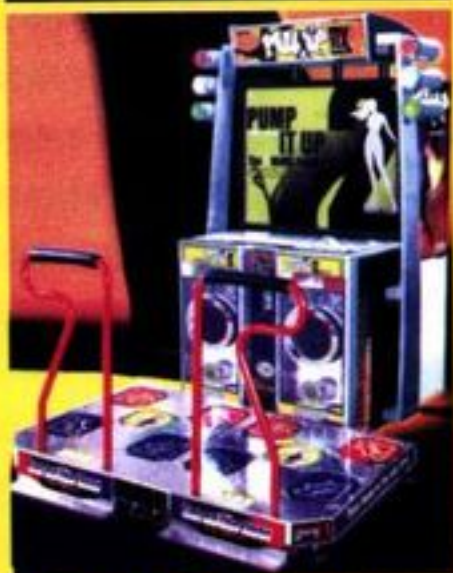
DX 버전 출시 후 안다미로에서는 SD 버전의 생산을 중지하고 DX만을 제작, 판매했다고 한다. 발빠른 대응이라고 볼 수 있을지도.

DX 버전의 외형을 일단 보자

▲ 이것이 DX 버전. 확실히 차이가 난다

· G: 마지막으로 안다미로의 입장에 대해 한 말씀 해주십시오.

A: 사실상, 게임의 아이디어 자체를 채용한 것에서 원죄(原罪)는 안다미로에 있다고 볼 수 있습니다. 그러나 펌피럽의 경우는 단순한 복제품이 아닌, 좀더 발전된 형태의 게임이죠. 코나미의 이번 제소는 게임 업계에도 그다지 좋은 일이 아니라고 생각합니다. 법정에서가 아닌 게임장에서 유저를 상대로 승부하는 것이 바람직하다고 봅니다.

· G: 취재에 응해주셔서 감사합니다.

A: 수고하셨습니다.

전망과 대책은?

소송의 결과가 나오려면 아직 6~7개월의 시간이 흘러야 할 듯 하고, 코나미에서는 판매 중지 가처분 신청을 하지 않은 상태. 즉, 소송이 진행되어도 펌프의 판매량에 영향이 미미하고, 소송이 끝난 다음 코나미가 승소하더라도, 안다미로가 직접적인 피해를 입기까지는 더 많은 시간이 걸린다는 뜻이다. 그러나 코나미가 승소하면 국내에서 댄스 시뮬레이션 게임을 제작했던 10여개의 제작사들이 연쇄 소송에 휘말리면서 국내 아케이드 개발사의 피해가 상당할 것으로 예상된다. 또한 판례를 기초로 타 업체들에서도 특허권 압력을 시작할 것으로 예상되어 국내 게임 개발력 자체가 약해질 가능성도 있다. 코나미의 소송은 결과를 떠나 어쩌면 '일본 게임 업계의 한국 업계 찍어누르기'로 인식, 국민 감정을 자극할 가능성도 있다. 어차피 댄스 시뮬레이션 게임은 현재 시장이 포화 상태이고, 시장을 접어가는 상태. 즉 더 이상 시장을 주도할 신제품의 등장이 어려운 상태이다. 이 소송의 결과로 입을 피해가 문제가 아닌, 앞으로 등장할 게임을 바라보고 좀더 참신하고 독자적인 아이디어를 기반으로 한 게임을 개발해야한다는 국내 아케이드 개발사들의 자성이 필요하다.

일본 언론에서도 관심을 보여…

지난 4월 20일 발행된 일본의 유력 게임 잡지 F지의 보도 내용이다. 일본 언론에서도 상당한 관심을 표명하고 있다는 것을 단적으로 보여주는 사례. 원문을 싣도록 하겠다.
다음은 F지의 보도 내용이다.

3월 31일 코나미가 한국의 게임메이커 손도 엔터테인먼트(펌프의 유통사인 선우 엔터테인먼트의 오기인 듯)를 제소했다. 제소의 내용은 선우 엔터테인먼트가 제작, 판매하고 있는 펌프 잇 업이라는 음악 게임이, 코나미가 한국에서 의장 등록 출원 중인 DDR의 외관을 표절했다는 것. 코나미는 서울 재판소에 펌프 잇 업의 제작과 판매 정지 처분을 요구했다. 그 건의 내용은 이렇다.

'우리가 디디알을 발매했을 당시에는 한국에는 이런 장르의 게임기가 없었습니다. 「펌프 잇 업」에 대해서 디디알과 혼돈하는 유저가 생기는 것을 방지하기 위해, 판매와 제작에 대한 정지 처분을 내릴 것을 요구했습니다.'

잇따라 한국의 메이커에게도 경고문을 보내고 있는 코나미. 한국으로의 특허권 분쟁은 계속될 것인가?

플레이스테이션 2는 그래픽이 거칠다?

지난 3월4일, 전세계의 게임계는 물론 게임에 별 관심이 없는(물론 게임기 관련분야 이야기임) 국내 언론사마저 9시 뉴스에서 보도를 할만큼 초유의 관심을 불러일으켰던 소니의 플레이스테이션 2 (이하 PS2)가 발매되었다. 작년 가을부터 꾸준한 마케팅과 스크린샷 및 동영상의 인터넷 공개로 이제까지의 게임기와는 수준이 다른 차세대 게임기임을 내세웠고, 많은 유저들 사이에 논란의 대상이 되어왔던 PS2… 그런데 막상 발매가 된 이후에 실제로 돌아가는 게임화면을 보고있자니 뭔가 이상하다. '어라, 뭔가 좀 이상한데, 분명히 고해상도는 맞는 것 같은데 화면이 거칠다!' 라는 의구의 목소리가 여기저기에서 튀어나오는 것이다. 특히나 소니 진영의 든든한 지원군이자 세가와 더불어 일본 3D게임 기술력의 양대산맥이라고 불리우는 남코의 PS2 동시발매작 릿지 레이서 V의 화면상에서 '도트가 너무 튄다', '계단현상이 심하다' 라는 게이머들의 지적이 하나 둘 통신망에 올라오면서, PS2의 성능에 대한 우려의 목소리까지 들려오고 있는 상황이다. 따라서 본 지면을 통해 PS2의 화상 출력 특성 및, 소위 '계단현상' 의 원인등을 분석해보고자 한다.

글 : 최수영 (Hitel ID: 알카드)

먼저 정확히 해두자!

먼저 문제를 짚고 넘어가기 전에, 용어정리를 해야 할 필요성이 있다. 현재 유저들 사이에서는, '계단현상', '도트가 튄다', '플리커링 현상' 등의 용어가 마구 혼용됨으로써, 서로 의도하는 문제점에 대해 잘못 이해하고 있는 경향이 있다. 이것이야말로 장님이 코끼리 다리만지기 격이 아니겠는가. 현재 PS2용 게임(그중에서도 특히 릿지레이서 5)에서의 '화면의 입자가 두드러져 보이는 현상'은 정확히 이야기하자면 '플리커링 현상' 때문이다. 플리커링 현상이란, TV의 화면 주사방식에서 기인하는 일종의 '깜박임' 현상인데, 이 깜박임 현상이 고속의 화면 변화시에 부가적인 효과(?)로 계단현상까지 동반하게 되는 것이다. 현재 우리나라 및 일본과 미국의 표준 TV화면 규격은 NTSC(National Television System Committee)방식으로, 1940년대 초에 흑백 TV시절에 규정된 매우 낡은 규정이다. 이 방식은 525개의 주사선을 60개의 필드 갱신으로 뿌려주게끔 되어있다. 기본적으로, TV를 통하게 되어있는 모든 AV기기의 경우 이 기본적인 규약을 만족시키지 않으면 안되므로, PS2의 경우도 모든 문제의 근원은 이 규격을 맞추기 위함에서 시작되었다고 보면 된다. 이 외에 '계단현상' 이나 '도트가 튄다' 같은 현상은, 플리커링 때문이 아니더라도 저해상도나 필터링이 되지 않은 비트맵 이미지나 텍스쳐 등으로 인해서도 나타날 수 있으나 PS2에서의 증상과는 무관하다.

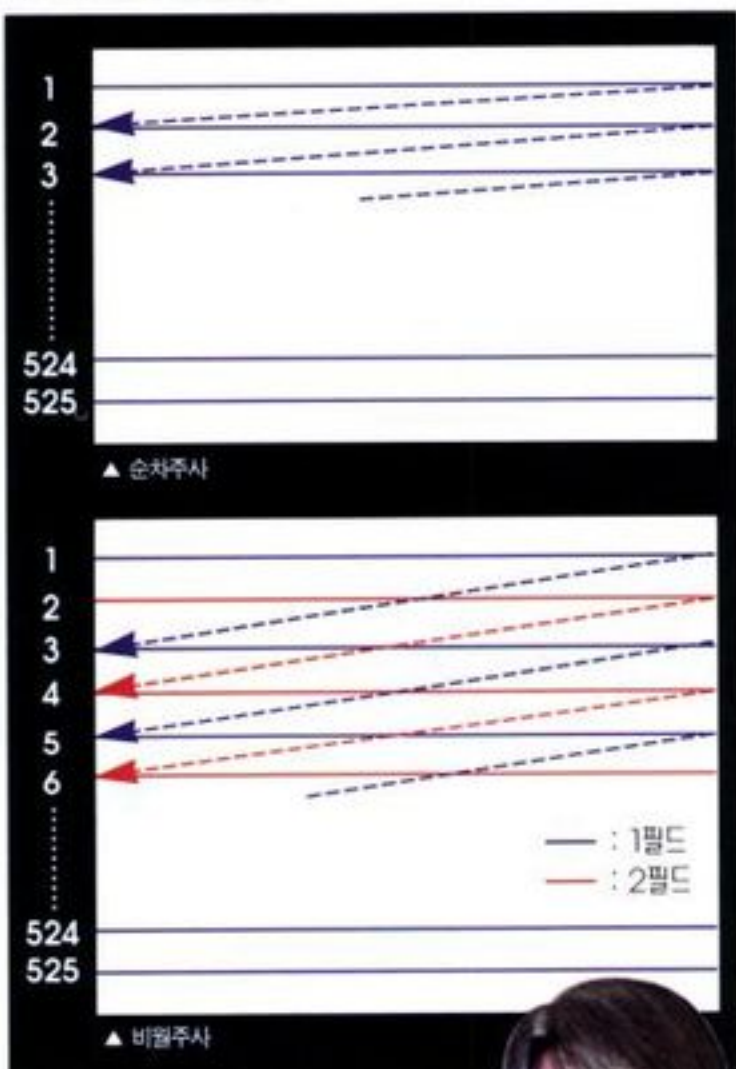
플리커링 현상이란 무엇인가?

NTSC는, 기본적으로 화면을 '인터레이스드(Interaced) = 비월주사' 방식으로 갱신하게끔 되어있다. 브라운관을 이용한 모니터(TV포함)들은, 전자총이 음전자를 브라운관의 표면에 주사하여 음전자가 브라운관 안쪽 표면에 발라져있는 3원색(R, G, B)의 형광물질과 충돌할 때 나오는 빛의 집합으로 화면을 구성하게 된다. 다만, 일반적인 PC모니터와 NTSC방식의 TV의 차이점은, 이 음전자의 주사 방식에 있다.

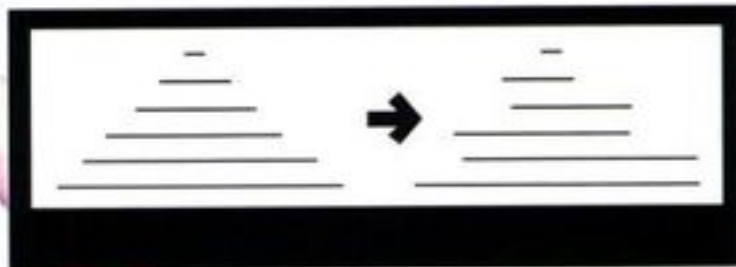
즉, PC모니터의 경우 한 화면을 그리는데 좌측 상단부터 우측 하단까지 '순차적으로' 음전자를 주사하는데 반해, NTSC방식은 홀수선과 짝수선을 건너띄어서 갱신하게끔 되어있다. 음전자가 화면의 좌측 상단에서 우측하단까지 1번 주사를 끝마친 주기를 1필드(Field)라고 하는데, NTSC의 경우 홀수선과 짝수선을 따로 구성하므로 1필드는 홀수 혹은 짝수 주사선만으로 구성되게 된다. 즉, 홀수선과 짝수선이 모두 주사된 상태의 온전한 화면인 1프레임(Frame)이 구성되기 위해선, NTSC의 경우 2필드가 필요

한 것이다(PC모니터의 경우 순차주사방식이므로 1필드로 1프레임을 구성한다).

▲ 순차주사

— : 1필드
— : 2필드

▲ 비월주사

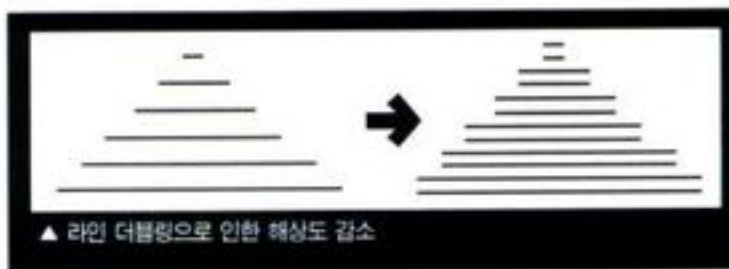
NTSC가 굳이 비월주사로 화면을 뿌리는 이유는 여러 가지가 있으나, 당시의 기술 수준 및 방송국의 방송 정보가 초당 29프레임 정도이므로 운동경기 등 빠른 전개의 화면에서 이질감 없는 부드러운 느낌을 주기 위해서, 또한 순차주사 방식의 30FPS 보다는 비월주사 방식의 60FPS가 화면의 깜박임 증상이 덜하기 때문 등 다양하다. 문제는 PS2의 스펙이 이 NTSC방식, 특히나 비월주사 방식과는 궁합이 맞지 않는데 있다.

기본적으로 PS2의 게임들은 640×480의 해상도에서 60프레임(초당 화면수, 이후 프레임은 FPS(Frame Per Second)로 표기)으로 플레이되도록 제작이 되어있는데, 이는 NTSC의 스펙, 그 중에서도 FPS스펙을 훌쩍 넘어버리는 것이다. NTSC는 2필드가 1프레임이므로 초당 60필드의 스펙으로는 30 FPS의 화면밖에 구성할 수 없는 것이다. 왜냐하면, 실제로 게임은 640×480 60 FPS의 화면 정보를 가지고 있는데 NTSC방식을 따르는 TV는 홀수필드+짝수필드가 비로소 1개의 온전한 화면을 이루기 때문이다. 따라서 홀수, 혹은 짝수 주사선만으로는 세로 해상도의 절반만이 주사 가능하다. 세로 해상도 480선을 사용하려면 두개의 필드가 합쳐져야 하므로, 필드별로 쪼개서 사용할 경우 640×240의 기형적인 해상도가 되버린다. 그렇다고 세로해상도를 온전히 살리려면 두개의 필드를 합해서 하나의 프레임으로 처리해야 하므로, FPS가 필드 갱신률이 아닌 프레임 갱신률이 되버리므로 30FPS의 프레임 갱신률을 가질 수밖에 없다. 따라서 세로 해상도나 FPS중 하나를 포기해야 하는 상황에 빠질 수밖에 없는 것이다. 그러나 PS2는 둘 다 포기하지 않고, 둘의 합의점을 찾기로 했다. 즉, 한 프레임을 1필드로 구성해버린 것이다. 이렇게 하면 세로 해상도와 FPS 두 마리의 토끼를 잡을 수 있는 것이다. 다만 어떻게 보면 세로 해상도와 FPS 둘다 포기하는 방법이 될수도 있는 양날의 검이기도 하다. 필드별로 프레임이 갱신되기 때문에, 프레임의 변화폭이 급격할 경우 홀/짝 필드가 서로 어긋나 보이게 되는 것이다. 특히나 횡방향 이동이 급격하면 더욱 두드러진다. 비월주사상에서의 필드는 잔상효과를 가지기 때문에 만약 홀수필드와 짝수필드가 어긋나게 되면 두 필드상의 이미지가 어긋나게 된다.

위와 같이 필드가 서로 어긋나면 그림(특히 외곽선)의 연속성이 무너지게 되고, 따라서 자연적으로 사선의 앨리어징(계단)이 두드러지게 되고 세로해상도가 절반 가까이로 떨어져보이게 되는 것이다. 이런 현상이 바로 '플리커링(Flickering) 현상'에 의한 계단현상이다. 좀더 정확히 이야기하자면, 필드의 싱크가 깨짐으로 인해서 일어나는 일종의 부조화현상이다. 때문에 운동성이 없는 장면에서는 상대적으로 앨리어징이 두드러지지 않으며, 또한 물체의 외곽선과 접하고 있는 색상이 비슷한 계열로 이루어져 있는 경우에도 TV브라운관의 번짐 효과로 인해 앨리어징이 눈의 잘 띄지 않는다.

릿지레이서 5의 경우, 위에서 언급한 2가지의 앨리어징이 두드러지는 요건을 전부 가지고 있는 게임이기 때문에 (주1) 다른 PS2용 게임에 비해서도 특히 앨리어징이 눈에 띄는 것이다. 이러한 앨리어징을 줄이기 위한 방법으로는 여러 가지가 있겠으나, 현재 드림캐스트에서 주로 사용되고있는 안티 플리커 필터의 적용이나 그보다 좀더 고급의 연산을 요구하는 안티 앨리어징 필터등을 적용함으로써 해결할수 있겠다. 필드의 싱크가 깨지는 것에 대한 근본적인 해결책이 될수는 없지만 어느정도 효과가 있는 것이 사실이다. 가장 좋은 방법은 애초에 VGA출력과 같은 순차주사방식을 지원하여 필드의 싱크를 맞춰주는 것이다.

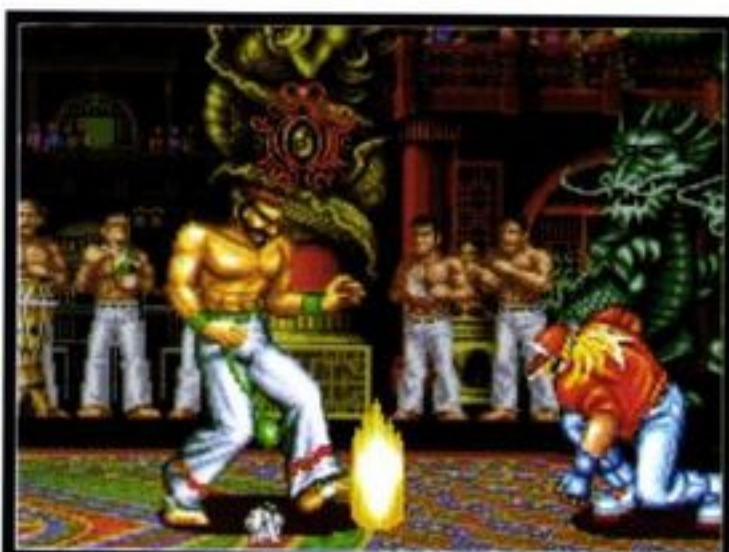
PS2에서의 출력 신호 종류

그렇다면, 어째서 PS2는 드림캐스트(이하 DC)에서처럼 VGA 출력을 지원하지 않는가? 아니, 그보다도 VGA출력을 지원할 예정은 있는가? 결론부터 말하자면 'VGA 출력을 지원할 예정은 현재로서는 없다'라고 말할 수 있겠다. DC에서 지원하는 VGA출력은, 표준 VGA(Standard VGA)출력으로 640×480 의 VGA 표준 해상도에 60Hz(주2)의 초당 화면 주사율을 가진다. 이 말의 의미는, DC의 VGA박스를 통한 화상은 프로그레시브(가전기기쪽에서는, 순차주사라는 용어 대신에 2중주사라는 용어를 사용하며 일반적으로 프로그레시브 주사라고 표기한다) 60FPS 상의 640×480 이라는 의미다. 즉, 640×480상에서 필드의 나눔 없이 실제 화상과 프레임을 싱크시키는게 가능하다는 의미가 된다. 하지만 이 방식엔 문제가 있다. 독자들중엔 수퍼패미콤이나 네오지오의 에뮬레이터를 사용해본 분들이 있을 것이다. 컴퓨터 상에서 에뮬레이팅을 통해 게임기용 게임을 실행시킬 경우, 게임 화면이 상당히 거칠다는 것을 알 수가 있다. 게임 자체가 비월주사상에서 표시되는 것을 기준으로 제작이 되었기 때문에, 순차주사방식인 PC의 VGA환경(=DC의 VGA박스)에서 게임을 돌릴 경우 비월주사시의 홀수주사선, 혹은 짝수주사선이 비는 현상을 없애주기 위해서 라인을 더블링하기 때문에 해상도가 절반으로 떨어지는 것이다.

▲ 라인 더블링으로 인한 해상도 감소

이러한 문제점이 DC에서도 그대로 일어나게 된다. 즉 벡터값으로 표현되는 폴리곤 게임에서는 문제가 없으나, 처음부터 비트맵으로 그 크기가 정해져있는 2D게임의 이미지는, VGA박스로 출력될 경우 PC상에서 에뮬레이터로 게

(주1) [illegible]레이싱 게임이기에 고속의 화면 변화, 특히 횡스크롤이 매우 심하고 도로 표면의 어두운 색깔과 가이드 월이나 중앙선, 차량의 밝은 색으로 된 외곽선 등등
(주2) Hz는 주기라는 의미로, 여기서는 초당 갱신률(refresh rate)을 의미한다. 즉, 1초에 60번 화면이 지워졌다 그려졌다 한다는 뜻)

임을 돌리는듯한 화질을 경험할 수밖에 없는 것이다.

PC용 에뮬레이터의 경우, 이러한 증상을 개선하기 위해서 엣지 인핸스먼트(Edge-Enhancement)라는 옵션을 제공하는 경우도 있는데(네오지오 에뮬레이터인 네오레이지가 지원한다) 이것은 일종의 엣지 안티앨리어징(Edge-AntiAliasing)으로써, 이미지의 외곽 격자를 중간 값의 색상을 채워넣는 방법을 이용하여 줄여준다.

▲ 네오레이지X로 엣지 안티앨리어징(Edge-AntiAliasing)을 하기 전

▲ 한 후

그렇다면, PS2는 왜 VGA출력을 지원하지 않는 것일까? 이유는 간단하다. 바로 DVD플레이어 기능 때문이다. DVD의 표준 포맷은 NTSC기반이기 때문에 비월주사다. 따라서 이를 VGA상에 뿌려줄 경우, PC상에서 TV카드를 사용할 시에 나타나는 잔상이 동일하게 나타난다(PC상에서 S/W DVD플레이어나 TV카드를 사용해본 독자는 상당히 많이 경험해본 문제일 것이라고 생각한다). 이 잔상을 제거해주기 위해서는 위에서 설명한 라인 더블링등의 처리를 해주어야 하는데, 이럴 경우 에뮬레이터와 동일하게 세로해상도가 절반으로 떨어져서 이미지가 크게 손상된다(그렇다고 AV기기에 Edge-Enhancement같은 필터링을 적용할 수도 없다. 애초에 비트맵 정보를 앨리어징하는 것과 동영상 자체를 필터링하는 것은 개념이 다르다).

DVD플레이어로써의 기능을 중요시하고 있는 PS2로서는, 때문에 VGA출력과 상성이 좋지 않을 수밖에 없다. 여기에서 잠시 PS2에서 지원하는 영상 출력의 종류에 대해 살펴보도록 하자.

RF 출력

▲ SCPH-10070

일반적인 TV의 75옴 안테나 입력용 신호다. 영상신호와 음성신호가 한가닥의 동축케이블로 혼합되어있기 때문에, 신호간섭으로 매우 열악한 화질과 음질을 보인다. PS2용 RF 출력 유닛트는 SCPH-10070, 2,500엔

Composite 출력

▲ SCPH-10030

일반적으로 AV출력이라고 불리운다. 이것은 RF출력에서 영상신호와 음성신호를 분리해낸 것이다. PS2 구입시에 기본으로 동봉되어 있는 케이블이 바로 이것인데 음성신호가 분리되었기 때문에 RF에 비해 화질이 향상되었지만, Y(동기신호)와 C(색신호)가 하나의 케이블에 혼합되어있어서 역시 화질은 열악하다. PS2용 Composite 출력 유닛트는 SCPH-10030, 1,000엔, SLPH-00109 (모노사운드) 800엔

Separate 출력

▲ SCPH-10060

일반적으로 S단자, 혹은 SVHS출력이라고 불리운다. 콤포지트(Composite) 출력에서 Y(동기신호)와 C(색신호)를 분리해낸 것이며, 동기신호가 분리되었기 때문에 해상도가 비약적으로 상승된다. 일반적인 유저라면 세퍼레이트(Separate) 출력정도만 된다면 충분히 만족할 수 있을 것이다. 사실, PS2의 경우 세퍼레이트 출력급은 되어야 제작사가 의도한 화면을 보고있다고 말할수 있다. PS2용 세퍼레이트 출력 유닛트는 SCPH-10060, 3,000엔

Component 출력

▲ SCPH-10100

콤포넌트 출력, 혹은 색차 출력이라고 하는 방식이다. 국내에서는 DVD 단자라고 불리는 방식으로, 기존 세퍼레이트의 Y와 C 분리에서 한걸음 더 나아가, C를 다시 Pb/Pr (혹은 Cb/Cr : Cb/Cr은 하이비젼에서 사용하는 방식으로 PS2는 Pb/Pr과 Cb/Cr을 모두 지원한다)로 분리한 방식이다. 또한, 콤포넌트 출력부터는 프로그레시브 스캔이 옵션으로 가능하다. 즉, 소프트(타이틀 혹은 프로그램)과 TV가 지원할 경우 순차주사 출력이 된다. (사실 엄밀히 따지자면 콤포넌트나 세퍼레이트 등의 출력 방식과 주사방식은 상관이 없으나, 실질적으로 업계에서는 콤포넌트 급에서부터 프로그레시브 스캔을 지원하고 있다.) 콤포넌트 출력의 경우 게임기로써는 PS2가 최초로 지원하는 규격이며, 이 모드를 사용할시엔 PS2의 시스템 메뉴상에서 화면 출력을 RGB에서 Y/Pb/Pr(혹은 Y/Cb/Cr)로 변경해주어야 한다. 변경하지 않으면 화면이 깨지는 증상이 나타난다. 참고로, 프로그레시브 모드의 콤포넌트 출력은 31.5khz의 수평주사율을 가지므로, VGA와 동일하다. (여기에서 뭔가 느낌이 오지 않는가?) PS2용 콤포넌트 출력 유닛트는 SCPH-10100, 2,500엔

RGB 출력

▲ SCPH-1050

▲ VMC-AVM250

너무나도 유명한, 이론적으로 최고의 화질을 자랑하는 출력. 동기신호 Y를 다시 H(수평동기)와 V(수직동기)로 나누고, 색신호 C 역시 빛의 3원색인 R(Red, 적색) G(Green, 녹색) B(Blue, 청색) 으로 분리해서 전송하는 방식이다. 수평주사율 역시 일반적인 NTSC 표준인 15khz가 아닌 20khz대로써, 상대적으로 또렷한 화면을 보장한다. PS2에서 사용가능한 RGB 출력 유닛트는 2종이 있는데, 21핀의 범용 RGB 단자 (과거 대우에서 나왔던 RGB모니터에 입력단과 동일하게 생겼다. 가전쪽의 RGB 출력은 동기신호 H와 V를 분리하지 않는 경우도 있다) 인 SCPH-1050과 소니의 TV인 WEGA시리즈 전용인 AV 멀티출력 단자 접속용의 SCPH-1140 (또는VMC-AVM250) 이 있다. 범용인 SCPH-1050의 경우, DVD플레이시 매크로비젼 (DVD복사 방지를 위해 걸어놓은 일종의 프로텍트 신호)을 해재하는 기능이 있어서, 현재 생산되고 있지 않다(하지만 재고가 많아서 서두른다면 어렵지 않게 구할수 있을 것이다. 대만산을 기대해볼수도 있다). 단, 이렇듯 최고의 화질을 자랑하는 RGB출력이지만 수평주사율의 차이로 인해 일부 게임과 DVD타이틀에서 화면에 가로선이 생기는 증상이 있다고 한다. 이 문제에 대해선 현재 소니에서 체크중이며, 조만간 개선될 것으로 알려져있다. SCPH-1050 2,500엔, SCPH-1140 1,000엔, VMC-AVM250 1,000엔

VGA 출력

▲ SLPH-00016

의아해하는 독자분들이 많을 것이다. 위에서 분명 PS2는 현재 VGA출력을 지원하지 않는다고 했기 때문이다. 물론 그말은 맞다. 단, 여기에서 소개하는 VGA출력은 '편법을 사용한' VGA출력이다. 즉, 일반적인 NTSC의 15khz의 수평주사율을 VGA용의 31khz로 상향조정해주는 기기를 이용한 방식이다. 이 수평주사율의 상향조정을 '업스캔 컨버팅'이라고 하며, 이를 수행해주는 기기를 '업스캔 컨버터'라고 부른다.

일본의 와카 제작소(HTTP://www.waka.co.jp)에서 발매된 「초 깨끗하군요!(チョ-きれいだね!)」라는 제품이 바로 이것인데, 원래는 PS1용의 주변기기지만 PS2에서도 이상없이 작동한다고 한다. 단, PS2의 표준 해상도인 640×480의 경우, 기본적으로 비월주사방식이기 때문에 컨버팅 과정에서 세로선이 라인 더블링되어 세로측의 정밀도 감소 현상이 있다. 또한 위에서의 RGB 출력과 마찬가지로, 일부 DVD타이틀과 게임 타이틀에서 가로줄이 가는 현상이 있다고 한다. 이럴 수밖에 없는게, 「초 깨끗하군요!」의 경우 PS2로부터 RGB신호를 제공받아서 컨버팅하는 구조이기 때문이다. 이 외에도 X-RGB2등 여러 가지 종류의 업스캔 컨버터들이 발매되어있다. 「초 깨끗하군요!」 모델명은 SLPH-00016이며, 가격은 정가 19,800엔이지만 일반적으로 9,000엔 안팎, 싸게는 5,000엔대에서도 구입이 가능하다.

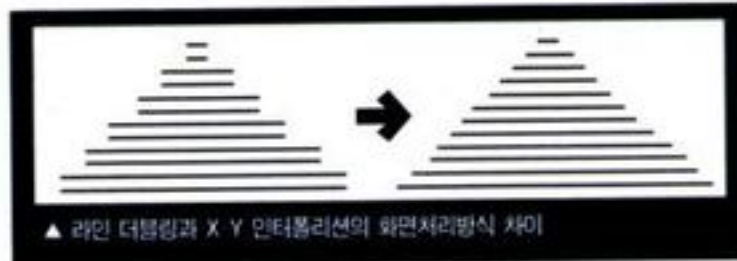
D단자

그 외에, 아직 발매되지는 않았지만 디지털 TV를 지원할 PS2는 미래에 D1-D5까지의 D단자를 지원할 것임이 분명하다. (PS2의 최대 해상도는 VESA 표준의 1200×1024) D단자는 디지털 방송을 위한 포맷으로, 기본적으로는 Component 출력과 동일하지만 좀더 다양한 모드를 지원한다. D단자는 그 지원 모드에 따라서 D1, D2, D3식으로 올라가며, 현재 실질적으로 TV들에 탑재되고 있는 급은 D3가 최신이다. D3단자의 경우 HD(하이비젼)급 디지털 신호(1080i) (주3) 의 수신이 가능하다. 사실, D단자의 경우 콤포넌트 단자와 용도적으로 같으며, 실제로 콤포넌트 단자와 공유된다.

주사선... 주사선...

이제 어느 정도 이해되었을 것이다. PS2에서 생기는 '계단현상'은 NTSC방식의 화면 스캔 방식의 한계로 인한 홀수필드/짝수필드의 어긋남으로 인해 발생된다라는 점. 때문에 그 어긋난 주사선이 격자로 작용하게 되는 것이다.

그렇다면, 이 주사선을 없애는 방법은 정말 없는 것일까? 사실, 이미 어느 정도 해결될 조짐은 보이고 있는 상태다. SONY측에서 이미 드라이버 업데이트를 통해 PS2의 프로그레시브 스캔의 지원을 약속했기 때문이다(PS2는 메모리 카드에 시스템 OS 및 드라이버를 저장해서 버전업이 가능하다. 이미 DVD플레이어의 경우 1.00에서 1.01로 업데이트가 이루어진 상황이다). 다만, 이 프로그레시브 스캔 자체는 콤포넌트 출력에서 지원이 되며, 또 DVD 플레이 기능에 대한 지원이므로 게임에서도 과연 프로그레시브 스캔이 지원될지는 확실치 않다(개인적으로는 당연히 지원될 것이라고 생각하고 있다).

그렇다면, 현시점에서 방법은 없는가? 뜻이 있는 곳에 길이 있는 법. 물론 방법은 있다. 앞에서 언급했던 '업스캔 컨버터'나 요즘 유행하는 주사선 증폭기능 혹은 2중주사 기능이 있는 TV를 구입하면 된다. 업스캔 컨버팅의 경우, 단순히 비월주사에서의 홀수/혹은 짝수 필드를 더블링하여 순차주사를 모사해주기 때문에, 세로 해상도가 떨어지는 단점이 있다. 따라서 소니의 DRC-MF나 삼성의 16배밀 프로칩 기능 등의 해상도 배가기능이 내장되있는 모델을 구입하는 것이 바람직하다고 할수 있다. 이러한 기능들 역시 기본적으로는 라인 더블러와 동일하나, X-Y 인터폴리션과 비슷한 로직으로 주사선 사이의 패턴을 분석하고, 그에 알맞은 이미지를 생성해내기 때문에 보다 자연스러운 화면의 구성이 가능하다. 또한 미래를 대비하여 콤포넌트 입력이 가능한 TV를 마련한다면 금상첨화라고 할수 있겠다.

▲ 라인 더블링과 X Y 인터폴리션의 화면처리방식 차이

위에 설명한 기능이 포함된 TV의 경우, SONY사의 WEGA시리즈중 DRC-MF 기능을 탑제하고 있는 모델이나 (KV-DR시리즈나 KV-DRX시리즈), 삼성의 29A9K과 동급 혹은 상위기종이 대표적이라고 할수 있다. WEGA시리즈의 경우 VMC-AVM250 케이블을 사용하여 TV와 다이렉트로 연결이 가능하다라는 장점이 있으나 국내 일부 체널이 안나오고 가격이 비싸다라는 단점이 있다. 삼성의 29A7K의 경우 멀티AV(VMC-AVM250)포트는 없으나, PC규격의 VGA입력이 가능하여 드림캐스트를 VGA박스로 다이렉트 연결 할수 있으며 가격이 상대적으로 싸고, 국산이라는 장점이 있다. 위에 언급한 모델들의 경우 모두 콤포넌트 단자(삼성 29A7K의 경우 DVD 단자라고 표기되어 있음)를 내장하고 있으므로, PS2를 위해서는 최고의 선택이 될수 있다. (삼성의 29A7K는 VGA입력 지원과 국내 채널 모두 수신 및 음성다중이나 A/S문제등 국산 제품의 장점이 크고 가격도 동급의 WEGA에 비해 40만원가량 저렴하다.)

▲ WEGA 시리즈

▲ 삼성 29A7K

마치며...

지금까지 PS2에서의 계단현상의 원인과 라인별 특성, 그리고 적절한 솔루션 및 앞으로의 전망등에 대해 간단히 알아보았다. 하지만 일반적인 유저들의 경우 위에서 언급한 기기들을 마련하는 일은 정말로 요원한 일일 것이다. 하지만 너무 걱정할 필요 없다. 릿지레이서 5의 경우 PS2의 동시 발매작이었고, 남코측에서도 밝혔지만 PS2의 하드웨어를 별로 활용하지 못한 작품이었다고 한다(일본의 어떤 게임 개발자가 PS2의 하드웨어에 대해 평하길, PS2는 새턴의 멀티프로세서 제어의 어려움과 닌64의 메모리 관리의 어려움을 섞어놓은 듯한 기계다!라고 했다고 한다. 단 PS2의 이러한 능력들을 제대로 활용하게 되면 단순계산만으로도 DC의 20배정도의 성능은 유감없이 보여줄것이다). PS2에는 안티앨리어징, 안티플리커 등의 격자 제거 필터를 별다른 성능 감소 없이 적용시킬 수 있는 처리능력이 있다. 실제로 남코의 PS2 두 번째 작품인 철권 태그 토너먼트의 경우 계단현상을 찾아보기가 매우 힘들다. 이제 겨우 발매된지 2개월도 되지 않은 PS2임을 염두에 두고, 앞으로 나올 게임들의 발전된 모습을 즐겁게 기다리는 것이 진짜 게이머의 자세가 아닐까 한다.

마지막으로, 일반적인 용도로써 PS2에 적합한 화면 출력은 세퍼레이트급이 아닐까 하는 생각이다. 콤포지트에서 세퍼레이트 출력으로의 화질 향상이 상당히 큰데 비해서, 세퍼레이트 단자의 경우 웬만한 TV엔 거의 장착되어있으므로 추가 비용도 별로 들지 않으며 효과도 매우 크다. 앞으로 PS2가 보여줄 가능성을 기대하며 이만 글을 줄일까 한다.

(주3) : 1080은 가로 주사선수가 1080개, i는 interaced라는 의미다

Dead Or Alive 2

PS2와 DC, 그 표현력의 차이

근 1년간의 침묵 후, 테크모의 「팀 닌자」가 다시 움직이기 시작했으니, 그것은 바로 세가의 최신 범용 아케이드 기판인 「NAOMI」를 이용한 DOA2의 개발이었다. 전작의 문제점이었던 홀드의 남발이나, 오펜시브 홀드의 버튼의 번잡함, 횡 이동의 부재 등을 말끔히 씻으며 등장한 DOA2. 전작은 버파와 철권에 눌려, 금작은 댄스게임에 눌려 거하게 히트하지는 못했지만 격투 시스템에 있어 상당한 발전을 이루어냈다고 평가받고 있다.

아케이드로 2가지의 버전을 낸 뒤, 미국용 DC, 일본용 PS2로 보름 차이를 두고 이식이 된 이 DOA2에 대해 가정용 각 버전의 특징을 짚어보도록 하겠다. 각 하드웨어의 특성을 어떻게 살렸는지 궁금하거나, 팀 닌자의 게임 제작에 대한 열성이 궁금한 독자들은 이 페이지를 주목하자. 물론, DOA2 하나를 두고 두 하드웨어 사이에서 고민하는 당신에게도 유용한 글이다.

글 : 김상근

게임 시스템의 차이

DC버전

아야네의 전천 성공각(↗점프중 K)으로 흔들리는 상대

PS2버전

아야네의 전천 성공각(↗점프중 K)로 다운되는 상대. 데미지는 양쪽 공히 30

DC버전

벽을 향해 계속 구른다

PS2버전

구르다가 벽에 튕겨나온다

DC버전

이기각(↗KK) 후에

통각 배절고(↘KP+K)를 맞아도 구르지 않는다

PS2버전

이기각 후에

통각 배절고를 맞으면 구른다

DC버전

이러한 가슴저린 화면이

아케이드와 같은 카스미 복제 장면으로 바뀐다

DC에는 연령 설정 옵션이 있는데, NEXUS라는 PC연동 메모리카드를 이용하여 255세로 에디트하면 오프닝이 변화한다

PS2버전

PS2쪽은 처음부터 나온다

바람

우선 눈에 띄는 것은 바로 링 주변의 바닥에서 바람이 나오는 「THE DANGER ZONE」스테이지에서의 차이점이다. 아케이드나 DC버전을 보면, 스토리 모드에서는 바람이 나오지 않지만, 나머지 모드의 경우에는 아야네나 카스미의 교복 치마가 뒤집어 올라갈 정도의 바람이 분다.

하지만 PS2버전을 보자. 그 어떤 모드에서도 그 정도의 바람은 불지 않는다. 단지 신발 끈이 올라간다거나, 옷 끝이 팔랑이거나, 머리카락에 힘겹게 설 정도다. 온 가족의 플스에 맞게 민망한 치마 올리기는 애초에 봉인된 것이다. PS2에서는 치마의 원단을 두꺼운 것을 썼다고 해도 이미 아무도 믿지 않는다. 단지 바람의 양을 적게 했을 뿐이다.

DC버전

치마가 올라간다

PS2버전

머리카락만 올라간다

두 번째로 볼 것은 PS2버전의 설원 스테이지에서의 바람의 효과 추가. DC와 아케이드에서는 분명 바람 한 점 없는 고요한 설원이었지만, PS2버전에서는 눈보라가 휘몰아친다. 각 구역의 안개 농도를 달리할 수 있는 PS2의 기능을 살려 세세한 눈발이 날리는 효과를 재현한 것이다. 또한, DC버전까지는 발로 눈을 밟았을 때 도트 스프라이트로 표현되던 눈이 튀는 효과가 PS2에서는 눈을 밟는 순간 눈보라가 되어 날리는 효과를 안개 효과로 표현했다(하지만 여전히 PS2에서도 밟는 순간 물이 튀는 효과는 스프라이트로 표현했다). 모든 것이 바람이라는 스페이스 웜 설정과 높은 처리능력에서 나오는 다농도 포그 효과가 낳은 결과물이다.

DC버전

고요한 설원. 눈을 밟으면 바로 위로 튄다

PS2버전

눈보라가 치는 설원. 눈을 밟으면 바로 흩어진다

다만, 설원스테이지에서는 양날의 검으로 눈발이 날리는 효과는 좋지만 그 덕분에 캐릭터들의 옷과 피부의 폴리곤 영역 침범의 허술함을 그대로 보이는 결과가 나타났다. 레이팡으로 스토리모드를 진행할 때 나오는 데모를 보면 알 수 있지만, DC버전에서는 고요히 펴져 있던 차이나드레스였지만 PS2버전에서는 드레스를 뚫고 다리가 나오는 등의 좋지 못한 모습을 보인다.

DC버전

정숙한 차이나 드레스

PS2버전

크레이지 차이나 드레스

바람에 대한 절묘한 조화가 이루어진 스테이지가 하나 있다. 그것은 바로 풍차가 돌아가고 있는 THE DEATH VALLEY다. DC버전을 보면 풍차가 도는 방향과 구름의 이동 방향이 서로 맞지 않아 약간의 부조화가 느껴졌다. 풍차의 날개 각도를 조절하여 바람의 양에 따라 언제라도 돌 수 있는 모델이라면 할말이 없다(실제로 바람이 정면에서 불 때는 날개의 각을 작게 각이 맞지 않으면 크게해서 최대한의 회전력을 얻을 수 있다). 또한 구름이 있는 곳의 제트류가 지상의 바람과는 다르다고 변명할 수도 있다. 하지만, 엄연히 풍차가 돌아가는 상황에서 캐릭터의 옷이 펄럭이지 않는다는 것은 실수였다고 생각되지 않는가(DC버전까지는 펄럭임의 양을 조절하는 알고리즘을 완성시키지 못했다고도 생각할 수 있다). 하지만, PS2버전을 보면, 구름이 흘러가는 방향과 풍차의 방향, 옷이 펄럭이는 방향이 딱 맞아떨어진다. 게다가 방향이 맞아서인지 풍차의 회전 속도는 더욱 빠르다(불빛이 반짝이는 속도는 DC가 빠른 것에 비해 풍차는 일본버전이 더 빠른 것이다).

다만 트집을 잡자면, 물의 이동 방향이다. 독자 여러분도 대류와 해양 시간에 배운 것과 같이, 물가에는 해륙풍이라는 것이 존재하여 낮에는 표면 온도가 높은 지표 쪽에 상승 기류가 발생하여 바람이 지표쪽으로 불어와 물의 이동 역시 그에 따라야 정상이거늘, PS2버전의 물은 구름과 같은 방향으로 움직이고 있다(DC버전은 MIP맵핑 레벨 탓으로 화질이 조악하여 방향을 알아볼 수 없다). 이것이 DOA의 세계라고 한다면 역시나 할말은 없어진다. 저 멀리서 강제로 한 방향으로 물이 흐르게 하는 무언가가 있을지도 모르기 때문이다.

DC버전

옷은 펄럭이지 않음

PS2버전

옷 또한 펄럭임

DC버전

저해상도 텍스처로 교체되어 알아볼 수 없지만, 크게 흐르지는 않는 듯 하다

PS2버전

구름과 같은 방향으로 흐른다

캐릭터

나오미의 데이터를 95%이상 그대로 쓴다고 팀 닌자에서 밝혔지만, PS2와 DC판에는 엄연히 차이점이 있다.

우선 텍스처의 질을 보도록 하자. 가장 손쉽게 알 수 있는 예로 레이팡 1P의 옷의 무늬를 들 수 있다. DC버전에서는 자세히 보면 보이던 옷의 점박이 문양(?)이 PS2버전에서는 화려한 색감으로 표현되고 있다. 레이팡의 검은 핫팬츠 복장의 경우도 텍스처의 질이 다르다.

다음으로, 머리카락의 텍스처의 질이다. 레이팡의 스토리모드 데모에 등장하는 장면을 한번 더 보자. 엘레나의 스테이지로 올라가는 엘리베이터 안에서의 엘레나의 머리를 살펴보겠다(데모중 가장 머리카락을 자세히 비추어주는 장면이다). 참고로 DOA2에서의 머리카락의 표현은, 투명한 폴리곤에 투명 채널을 가진 텍스처를 입혀서 완성시킨 것이다.

DC버전에서는 도트의 덩어리가 조금 크게 보이며, 반투명한 부분이 심하게 보여서 약간 엉성해 보인다. 하지만 PS2버

DC버전

PS2버전

전의 경우는 텍스처의 해상도가 높아 부드러우며 질감이 있어 보인다. 다만 이 장면에서 PS2버전만의 거슬리는 점이 있다면, 창 밖으로 보이는 다리의 중앙부분이 마치 Z-버퍼링이 안된 폴리곤처럼 흔들린다는 것이다. 이해할 수 없는 부분이다.

DC버전

게임 화면에서는 문제될 것이 없지만, 확대시에는 거슬린다

PS2버전

DC버전보다 개선된 것이 보인다

또한, DC버전과 PS2버전에서 다른 점은 색감에도 있다. 물론, 텍스처의 영향뿐만이 아닌 조명의 영향도 받는 것이지만 확실히 DC쪽에서는 선명한 비비드 계열의 색이 많이 쓰였고, PS2쪽에서는 전체적으로 스모크와 페일 계열의 색이 많이 쓰였다. 이것은 테크모가 미국인들의 선호 색감과 일본인들의 선호 색감을 고려하여 다시 작업한 것일 수도 있고, 단지 DC에 쓰인 그래픽 칩셋인 NEC의 파워 VR 커스텀과 PS2에 쓰인 그래픽 칩셋인 그래픽 신디사이저의 차이일 수도 있다. 어찌되었건 각 시장의 취향에 잘 맞는 색감이라는 결과물이 나온 것이다.

DC버전

살색에서 붉은 기가 확실히 느껴지며, 벽의 전등의 색이 원색에 가깝다

PS2버전

살색에서 붉은 기가 줄었으며, 벽의 전등의 색 농도가 옅다

텍스처 뿐만 아니라, 폴리곤 모델링에도 차이점이 있다. 근본부터 바뀐 것은 아니지만, 약간의 리터칭이 있었던 것이다. 그 예로 레이팡(자주 등장하는 것은 본인의 취향 관계가 아니라고 변명해본다) 2P의 구두를 보자. DC버전에서는 없던 뒤쪽의 끈이 PS2버전에서는 팔랑이고 있다. 성능의 문제가 아닌, 취향상의 문제로 추가된 것이라 생각된다.

DC버전

끈이 없는 구두

PS2버전

끈이 있는 구두

또한 카스미를 예로 들자면, 얼굴의 모양이 조금 바뀐 것을 알 수 있다. DC버전의 둥글둥글한 계란형에서, 턱선의 굴곡이 생긴 형태로 바뀌었다. 그사이 캐릭터 모델러 야스시 나카쿠라씨의 취향이 바뀌었거나, 프로듀서인 토모노부 이타가키씨의 요청이 있었을지도 모르는 일이다.

DC버전

계란형은 전통적인 미인이라고

PS2버전

쉽게 예를 들자면, 리노아, 아야 브레아, 티파 등등은 이런 턱 모양을 하고 있다(노무라 테츠야씨의 디자인의 특징)

스테이지

PS2버전에는 DC버전까지는 없던 스테이지의 추가가 있다. 센무 제 2장에 나올 법 한, 홍콩 저층 빌딩의 옥상을 배경으로 한 스테이지 「THE CRIMSON」과 일본식 무도관 건물의 내부와 마당을 배경으로 한 스테이지 「THE KOKUAN」이 그것이다. 또한, VS모드에서 선택 가능하던 텐구의 스테이지 「THE MIYAMA」가 VS에서 사라지고(여전히 스토리 모드에서는 나온다) 「THE PRAIRIE」라는 황야와 같은 스테이지가 추가되었다.

각 스테이지의 추가에 따라, 스토리 모드에서의 내용 추가도 있다. 우선 황야 스테이지의 경우 티나와 바스, 그리고 잭이 연관되어있다. 그리고 홍콩 스테이지는 겐푸와 엘레나와 연관된 스테이지이다.

DC버전

10개의 스테이지

PS2버전

추가된 2개의 스테이지가 보이는가

THE CRIMSON

THE KOKUAN

THE PRAIRIE

PS2버전에서는 기존에 있던 스테이지에서의 변화점도 있다. 중국의 성벽 같은 건물을 배경으로 한 「THE DRAGON HILL」에는 이러한 차이가 두드러진다. 이 스테이지는 전체적으로 3층으로 이루어져있는데, PS2버전에서의 2층과 3층에 있는 온갖 창문은 충격을 받게되면 부숴지며 건물 안쪽으로 들어갈 수 있게 변경되었다. 안에는 약간의 고저차의 계단과 평지가 있으며 배경으로는 여의주를 문 황금 용이 있다. 스테이지의 높이는 밖에서 보던 것과 같이 3층정도의 높이.

DC버전

단지 벽과 같아 부서지지 않는다

PS2버전

부서진다

안에는 또 다른 스테이지가 있다

스테이지의 특수 효과나 텍스처의 표현법, 밉 맵핑의 수준도 양 기종에서 다른 점이다.

우선 앞에서 말했던 설원 스테이지 「THE WHITE STORM」에서의 눈이 튀는 표현이 다르다. 또한 PS2에서는 자잘하게 먼지가 흩날리는 효과가 여기저기 많이 쓰였다. 「THE BIO LAB.」스테이지의 경우도, 상당히 습한 스테이지일 것이라는 예상을 뒤엎으며 바닥에 먼지가 날리고 있다. 특수 효과를 너무 남발하지 않았나 하는 생각이 들 정도.

DC버전

일명 화장실 스테이지라고 불리면 만큼 습기가 있어 보인다

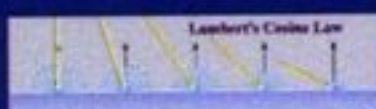
PS2버전

그러나 PS2에서는 엄하게도 바닥에 먼지가 쌓여있었던 것이다. 가운데의 방전되고 있는 의문의 물체(입실론 프로젝트에 쓰인 인간 복제기)는 습기 제거기라고 말하고 싶은 것일까

빛

빛의 표현에 있어서, PS2쪽이 표현의 폭이 넓다고 할 수 있다. DC버전의 경우 모든 빛이 면 광원(방향성만이 존재하는 가상의 빛)에 의해 표현되었지만, PS2버전의 경우는 면 광원 뿐만 아니라, 화면 전체의 밝기를 조정하는 기능과 다양한 점 광원 효과, 리플렉트(반사)효과 등을 사용하였다. 물론 이와 같은 방법을 모두 있는 그대로 사용하다가는 게임에 대한 연산보다 좋은 화면을 얻기 위한 연산에 너무 많은 자원을 사용하게 되므로, 여러 가지 단축된 알고리즘을 사용했지만, DC버전보다 PS2버전에 손길이 더 많이 갔다는 것은 부정할 수 없는 이야기다. 각 기종에 사용된 빛과 반사의 종류에 대한 심화된 설명을 곁들였으니, 그림과 함께 읽어보도록 하자.

Diffuse(흩어지는, 확산되는) 반사

들어온 빛은 일정하게 전방위로 분산된다

◀밝다 어둡다▶

빛에 비추어지는 분필의 경우를 생각해보자. 수많은 가루의 뭉텅이인 이 분필에서 반짝임이라고는 찾아볼 수 없다. 게임 안에서도 이렇게 반짝임이 없는 명암을 만드는 반사를 바로 diffuse(확산)반사라고 한다. 물체의 표면에 들어오는 빛이 모든 방향으로 같은 양으로 반사된다고 생각하는 것이다.

확산 반사기는 램버트(Lambert)의 코사인 법칙에 따라 빛을 반사시키기 때문에 램버티안 반사기라고 불린다. 표면으로부터 반사된 빛의 양은 방향과 표면의 법선이 이루는 각의 cosine에 비례한다는 법칙이다. 램버트의 법칙은 들어오는 빛 중에서 얼마나 많은 양이 반사되는 지를 결정한다.

어떤 한 방향에서 반사되는 에너지의 양은 일정하다. 달리 말하면 반사된 밝도는 「바라보는 방향과는 무관」하다는 것이다. 단지 빛이 들어오는 방향에 따라 밝기가 결정될 뿐이다.

디퓨즈맵의 예

DC버전

카스미의 스타킹과 옷, 살에 사용되었다

PS2버전

PS2의 경우는 다른 반사법이 사용되어 허벅지와 허리띠가 반짝인다. 아래쪽 설명을 보자

Ambient(환경, 주변)광

주변광으로 비춰지는 세계

각 구에 다른 ambient값이 주어진 결과

지금 당장 태양을 한번 보자(혹시 밤이라면 전등을 봐주자). 당연히 눈이 부시다고 느낄 것이다(오래보면 눈이 위험하니 조심). 더불어 자신이 보는 장면이 게임 속의 장면이라고 생각해보자. 화면의 전체적인 밝기가 밝아졌다고 느낄 수 있다.

이러한 간접적인 조도를 Ambient light(이하 주변광)라고 한다. 주변광은 공간성과 방향성을 가지지 않는다. 각 물체에서 만들어지는 주변광의 양은 장면의 모든 표면에서 일정하다. 물질의 특성만이 주변광 중에서 얼마만큼의 양이 반사되는지를 결정한다. 예를 들자면, 캐릭터의 벽과 얼굴에 적용되는 주변광의 양은 다른 것이다.

카메라(눈)가 빛(태양)을 봤을 때 화면 전체의 밝기를 조정할 수 있는 것은 이러한 개념의 빛이 있기 때문이다. 표현 방법은, PS2와 같이 하드웨어적으로 조정해주어도 되고, DC에서와 같이 화면 가장 바깥쪽에 밝은 레이어를 하나 깔아주는 것으로도 가능하다(정확한 사용 방법은 제작자만이 아는 것이다).

DC버전

화면이

창문을 정면으로 보면 밝아진다(폰트마저 밝아진다)

계곡 위를 보지만 빛이 없다

PS2버전

기둥이 가리면 빛을

직접 보면 화면이 밝아진다

계곡 위의 빛을 보라

기본적으로 이 광의 특성은 화면 전체에 있는 물체의 모든 면에 균일한 빛의 양을 적용시키는 것이다. PS2용의 스토리 모드에서 데인저 존 스테이지에서는 벽에 있는 전등의 밝기에 따라 광량이 변화하여 화면 전체가 밝아졌다가 어두워지는 것을 볼 수 있다.

DC버전

소등시

점등시(벽만 변화)

PS2버전

점등시(스테이지 전체가 변화, 다양한 색)

스테이지에 따라 캐릭터의 색감이 달라지는 것은 바로 이 주변광을 캐릭터에만 적용시켜서 나타난 결과이다. DC버전에서는 이 주변광 처리에 한가지 실수가 있었는데, 라운드가 바뀔 때 주변광이 사라져버린다는 것이다.

DC버전

설원에서의 캐릭터의 살색

스파이럴 스테이지의 시작시의 살색을 잘 봐두자(청록색 주변광이 쓰였다)

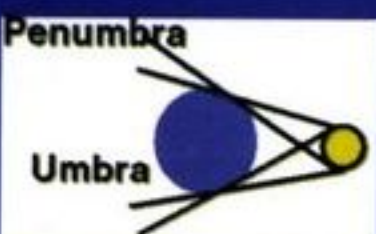
2번째 라운드에서는 살색이 이러한 기본 색상으로 변화한다(주변광의 값이 붉어진다)

화면 조도의 조절

● 면(Directional) 광원

아래에 보이는 그림에는 방향성 광원이 사용되었다. 방향성 광원으로부터 모든 광선은 동일한 방향성과 원점을 가진다. 광원이 조명하는 표면으로부터 무한히 멀다고 가정하자. 태양 빛이 무한 광원의 예이다. 조도의 diffuse와 specular 성분을 계산할 때 광원의 방향을 고려해 보자. 방향성 광원이라면 이 방향은 일정하다.

● 점 광원

점 광원에서 방출되는 광선은 원천으로부터 방사상으로 발산한다. 점 광원은 백열 전구와 같은 지역 광원과 같다. 표면에서 각 점까지 빛의 방향은 점 광원이 사용되었을 때 변화한다. 그래서 광 방출기에서 정규화된 벡터는 비춰지는 각 점에 대해 계산되어야 한다. 실제로 영상 내에 물체와 경험적인 모형인 퐁 모형에 의해 얼맞지 않게 잡힌 빛 사이의 복합한 상호 작용이 있다.

Umbra

점광원으로 비춰지는 세계

● 점 광원에 의한 강한 그림자

점 광원은 쉽게 말해 백열 전구와 같이, 좁은 지역을 비추는 지역 광원이다. 물체와 광원의 영역에 따라 복잡한 연산이 필요하며 강한 그림자를 만든다.

그림은 물체 뒤가 점 광원으로부터의 차단됨을 보여준다. umbra(완전이 어두운 곳) 영역의 물체는 빛으로부터 완전히 차단되어 강한 그림자로 남게 된다.

Penumbra

Umbra

면 광원으로 비춰지는 세계

● 면 광원에 의한 강한 그림자

면 광원은 쉽게 말해, 무한이 먼 곳에서 오는 빛이라고 할 수 있다. 말 그대로 빛이 면으로 다가오며, 그 방향성은 물체의 위치에 영향을 받지 않는다. 태양광이나 창문을 통해 들어오는 빛이 면광원의 좋은 예라고 할 수 있다.

그림은 면 광원(게마 모양의 노란 것)때문에 폐색을 보여준다. 앞에서처럼 umbra 영역내의 물체는 광원에 비례하여 강한 그림자를 만들면서 완전이 색이 사라질 것이다. penumbra(명암의 경계부)로 영역내의 물체는 빛의 일부분만 볼 수 있으며 약한 그림자를 남기게 될 것이다.

PS2버전

역광의 표현 / 선광원의 방향이 / 바뀐다

DEAD OR ALIVE 2

벽

DC버전

화면 좌측에서 빛이 비춰오지만, 캐릭터만이 영향을 받는다

PS2버전

DC버전과는 달리 빛의 영향을 받는 벽 / 이렇던 벽이 / 빛에 의해 벽의 밝기가 밝아져서 텍스쳐가 잘 안보일 정도다. Specular 반사에 의한 눈부심의 훌륭한 표현

Specular(거울 같이 비추는, 반영하는) 반사

물체 표면의 표현 형태 중, specular(반영) 반사라는 것이 있다. 독자 여러분은 실세계에서도 광택이 나는 금속이나 자동차의 손잡이와 같이 번쩍이는 표면을 바라볼 때, 빛나는 부분이나 반짝이는 점을 보았을 것이다. 길을 가다가 보도 블록에 눈이 부셨던 일이나 시계를 가지고 선생님 몰래 칠판에 빛을 비추던 기억도 있을 것이다.

이러한 모든 반짝이는 점이 표면에서 나타나는 것을 계산하는 함수가 반영 반사이다. 이러한 형태의 반사는 시각에 의존하고, ambient(주변광)와 diffuse(확산 반사)와는 달리 시야가 움직일 때 연산 장치에 의해 반짝임이 다시 계산되어야 한다(누군가 거울로 태양권 공격(!)을 해오면 단지 안보거나 고개를 조금 돌려주면 그만이지 않은가).

DC버전

그림자가 뻗은 방향을 보면 분명 빛이 나오는데, 빛에 노출된 바닥은 전혀 반짝이지 않는다 / 바닥보다 반사율이 높은 철조물 역시 반짝이지 않는다

PS2에서는 이러한 반사광이 많이 사용되었지만 DC에서는 그다지 사용되지 않은 편이다. THE DEATH VALLEY스테이지를 통해 비교해보자.

PS2버전

빛을 등지고 볼 때 / 빛을 마주볼 때, 빛이 오는 방향과 마주하는 바닥이 반짝인다 / 철조물을 보면 빛과 마주보는 것은, 다른 각도의 것과는 달리 반짝이고있다

specular(반영) 반사를 게임에서 나타내기 위해서는 연산의 단순화가 필요하다. 게임 하는데 이러한 것이 왜 필요하냐고 생각하는 사람은 그림으로 먼저 이해하도록 하자. 실세계의 반사는 스넬(Snell)의 법칙에 따라 동작한다.

하지만 스넬의 법칙도 거울이나 크롬과 같은 이상적인 부분에서만 적용될 뿐, 게임에 표현되는 수많은 물체에 모두 적용시킬 수는 없는 것이다. 거울이나 크롬과는 달리, 실제 물질은 사람들이 생각하는 이상적인 반사를 하지 않기 때문이다. 따라서 게임에서의 반사의 묘사는 empirical(순수하게 경험에 의해 유사하게 연산하는)모형으로 이루어진다. 즉, 미리 입력된 반사의 정도를 게임 내의 상황에 따라 보여주기만 하는 것이다.

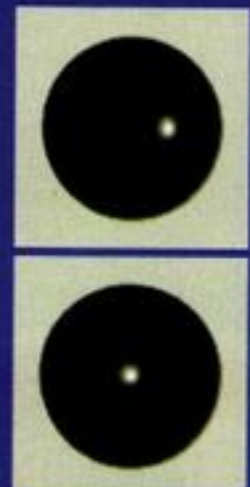
퐁쉐이딩

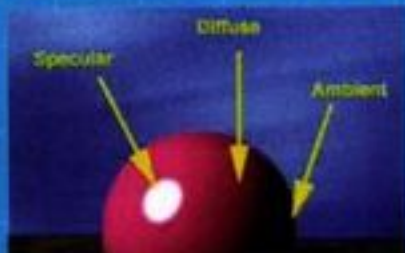
이 감쇠를 비슷하게 연산하기 위한 함수는 퐁(Phong) 조도 모형이라고 한다. 이 모형은 순수하게 경험적이고 아무런 물리적인 기초를 가지고 있지 않다. 그러나 그것은 빠른 연산을 원하는 게임과 같은 낮은 수준의 렌더링에서 가장 일반적으로 사용되는 조도 모형이다. 기본적으로 눈이 반사 방향에 있다면 눈의 방향이 반사 방향과 멀리 떨어져 있을 때보다 반사 성분의 협량이 더 커진다. 또한 거울과 같은 완벽한 반사기보다 더욱 빨리 빛의 량이 감쇠함을 예측할 수 있다.

DC버전

레이팡의 옷 중 가장 솟아오른 곳(?)을 중심으로 관찰하면 편리하다 / 카메라가 이동하면 반짝이는 부분이 변화한다

PS2버전

전체적으로 너무 반짝이는 느낌이 강하다 / 시점이 변하면 아무튼 반짝임도 변한다

퐁 쉐이딩의 상황(빛의 위치나 시점)에 따른 변화

최종 라이팅

3가지 가시의 빛의 조화로 이루어진 출력물

게임에 쓰이는 빛은 위에서 설명한 3가지의 빛(Am-bient + Diffuse + Specular)으로 이루어진다.
배경이 되는 (ambient 광) 빛을 나타내는 성분은 주로 단순화를 위해 상수(변하지 않는 수)로 표현된다. 화면 안의 물체의 전체적인 색과 밝기를 결정하는 요소이다.
광원에 의해 표면에서 확산되는 빛을 설명하는 성분(Diffuse 반사)은 그 물체의 명암을 나타낸다. 위에서 설명한 것과 같이, 빛과 물체의 위치 관계에 따라 그림자가 생기는 것이다.
표면에서부터 관찰자에게로 직접 반사되는 빛을 설명하는 성분(Specular 반사)은 빛과 물체 그리고 보는 사람의 관계에 따라 변화한다. 이것은 물체에서 반짝이는 부분을 묘사한다.

DC버전

바닥에는 구조물이 그대로 비친다

바닥에 물이 있지만, 그대로 그림자만이 보인다

PS2버전

역시나 구조물이 그대로 비친다

바닥에 있는 물에 캐릭터가 반사되는 효과가 있다

반사

빛이 반사된다면 반사되는 표면에는 주변의 사물에서 나온 빛으로 인해 그 주변이 비추어지는 것이 실재에 가까운 것이다. 그러나 그런 것들을 모두 게임에서 표현할 경우, 연산도 연산이거니와 화면이 지나치게 조잡해질 가능성도 있는 것이다. 때문에 지극히 단순화된 연산을 사용하거나, 아예 사용하지 않는 방법을 택하는 경우가 대부분이다.

대표적인 예로, 잭의 3P복장(반짝이는 전신 타이즈)이 있다. 이 복장을 보면 분명히 스테이지의 구조물이 그대로 비쳐 보인다. 하지만, 조금 유심히 보다보면 어떤 일정한 장면이 반복되며 비춰지는 것을 알 수 있다.

스테이지의 변화에 따라 각각 다른 애니메이트 되는 맵핑 소스를 넣어 반짝이는 Specular반사와 함께 사용한 것이다. 각 라운드를 시작할 때마다 이 맵핑 소스가 바뀌며, 라운드 도중에는 바뀌지 않아 장소가 크게 바뀌면 어색하기도 하다(PS2의 릿지레이서의 경우는, 달리는 도중에 자연스럽게 바뀐다).

바이오 랩의 물이나 오페라 하우스의 대리석 바닥에는 배경이 비치도록 되어있다. 실제 배경으로 만들어진 것을 바닥에 그대로 한번 더 비추어주는 것은, 움직임이 없는 경우이므로 적은 연산으로 비추어지는 효과를 볼 수 있었으리라 생각된다. 하지만, 캐릭터의 경우는 그 어떤 곳에서도 비추어지지 않았다. 단지 그림자만이 있을 뿐.

*하지만, PS2의 오프닝과 데모에 등장하는 카스미는 「THE MIYAMA」스테이즈의 바닥에 흐르는 물에 확실히 비추어지고 있다. 게임 도중에는 어째서 사용하지 않았는지 조금은 의문이 든다. 화면의 난잡함을 피하기 위해서라고 생각된다.

DC버전

하늘을 배경으로 시작한 라운드에서의 푸른 맵핑 소스

적벽돌을 배경으로 시작한 라운드에서의 붉은 벽돌 맵핑 소스

빛나는 부분이 확실하다

불을 켜면 옷에 비친다

PS2버전

하늘을 비춰주다가

안으로 들어가자 노란색으로 바뀐다(맵핑 소스의 변환이 아닌, Ambient값의 변화)

전체적으로 빛나고 있다

불을 켜도 옷에 비치지 않는다

PC용 퀘이크3(DC로 이식 예정)에서는 움직이는 캐릭터도 반사되어 보이는 벽이 있다

스테이지 모델링

스테이지의 모델링에도 PS2 버전에서는 추가와 변경이 있었다. 위에서 말한 THE DRAGON HILL의 경우에는 건물 안이라는 공간 자체가 추가된 경우지만, 배경 쪽을 보자면 더 먼 곳까지 산과 건물이 보이며, 1층 옆의 바닥의 경우 DC버전에서는 황토로 되어있었으나 PS2버전에서는 아득한 계곡으로 되어있다.

또한, THE DANGER ZONE의 경우에도 바닥의 모양이 다르며, 배경의 구조물의 비율 또한 다르다. 엄연히 배경에도 밸런스 조정이 있었던 것이다.

약간은 어긋나는 내용이지만, 스테이지가 캐릭터를 가릴 경우 나오는 반투명 처리에서도 차이점을 보인다. DC버전에서는 텍스처가 거의 사라지다시피 반투명해지지만, PS2버전의 경우, 텍스처의 정교함을 그대로 살리면서 반투명해진다.

DC버전

황토로 되어있는 링 밖의 바닥

스포트 라이트를 횡으로 지지하는 철골 구조물을 잘 봐두자

오프닝의 한 장면, 텍스처를 무시하며 단색으로 투명해지는 나무기둥

PS2버전

아득한 계곡으로 바뀌었다

2중 구조물로 바뀌어 엉성함 없이 안정적, 조명도 추가되어서 더욱 밝다

나무기둥이 텍스처와 함께 투명해진다

밉 맵핑

밉 맵핑이란, 화면에 표시되는 모델의 크기에 따라 다른 질의 텍스처를 사용하는 것이다.

하지만, DC버전의 경우는 이 밉 맵핑의 디더링 레벨이 낮은 관계로 화면이 선명하지 못하다는 단점이 있다. 통상의 텍스처의 질도 PS2쪽이 더 높은 것을 생각하면 DC버전에게 있어서는 치명적이라 할 수 있다. 아래의 그림과 설명을 통해 두 기종의 차이점을 보도록 하자.

일단 두 기종의 텍스처 맵핑 소스의 해상도를 살펴보자.

DC버전

빛나는 주기가 DC쪽이 짧으며, 색의 경계가 눈에 쉽게 뵌다

PS2버전

부드럽게 점멸하며, 색의 경계가 부드럽다

PS2에서 사용할 256색 텍스처 소스 제작을 도와주는 툴. 이미지 스튜디오. FF8의 제작에도 이용되었다

16만 색 중 256색을 뽑은 결과물

16만 색 중 64색을 뽑은 결과물

아래에서 설명한 텍스처의 크기가 화면에 표시되는 폴리곤의 크기와 정확히 맞아떨어진다면 더없이 좋은 화면을 얻을 수 있다.

그러나 게임 화면 안에서 폴리곤은 여기저기로 움직이는(혹은 카메라가 움직이는)존재이므로 언제 크게 보일지, 작게 보일지 알 수 없는 일이다. 실재로 문제는 여기에서 발생하게 된다.

24비트 반투명 이미지를

8비트 반투명 이미지로 바꿔도 위화감이 없다

다각형 / 텍스처 맵 / 다각형 + 텍스처 맵의 이상적인 조합

텍스처를 크게 확대했을 때는 라스터 그래픽(픽셀 단위로 정보를 저장하는 방법)의 한계로 네모난 픽셀이 그대로 대형화되어 보기 좋지 않은 결과물을 내놓는다. 텍스처 메모리(저장 공간)이 부족하던 PS1 시절에 어쩔 수 없이 저해상도의 텍스처를 사용하던 때와 같이 '도트 튐'이 일어나는 것이다.

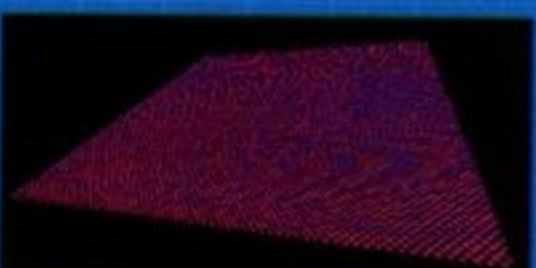
커지면 이런 문제가 생긴다

물론 이러한 문제는 고해상도의 텍스처를 입혀줌으로써 해결할 수 있지만, 아주 잠깐동안 비춰지는 확대 영상을 위해 자원을 많이 소모한다는 것은 너무나도 비효율적이며, 화면이 또한 얼마나 확대될 수 있는지는 예상치 못한 경우를 제외하고는 제작자의 마음대로 통제할 수 있는 구역이기에 적절한 크기의 텍스처를 사용하는 것이 보통이다. 확대된 텍스처가 흉하게 보이는 것을 해결하는 방법으로는 각 샘플을 둘러싼 4개의 텍셀을 쌍일차 삽입하는 방법이 있다.

쌍일차 삽입(Bilinear interpolation)

하지만, 텍스처를 확대되었을 때나 이상적인 크기일 때만을 생각해서는 안된다. 대부분의 경우 화면에서 멀어져 있는 폴리곤들이 더 많기 때문이다. 문제는 폴리곤이 멀어져 텍스처가 작게 보일 때도 발생한다. 작은 샘플들을 가진 텍스처에서 높은 주파수를 보이게 함으로써 문제가 일어난다. 화면의 지글거림과 같은 심각한 Aliasing 요소가 발생하는 것이다.

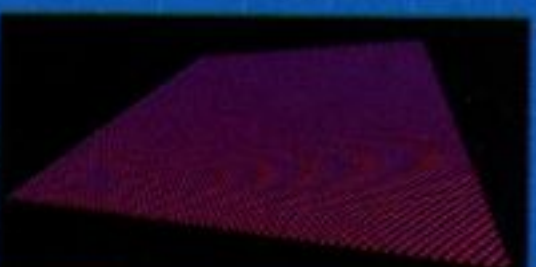
축소로 일어난 문제점

이러한 문제점을 개선할 수 있는 방법은 텍스처에 또 다른 필터링을 가하는 것이다. 밉 맵핑(mip mapping)이라는 다운 샘플링 기술은 텍스처 다운 샘플링의 한 계열로, 텍스처 공간에 입사되는 픽셀 크기(화면에 표시되는 크기)에 기초하여 적절한 밉 맵 레벨을 수행하게 된다.

점 샘플링, 심한 왜곡과 뭉침이 있다

밉 맵핑, 만족할만한 결과를 얻을 수 있다

텍스처 매핑

앞에서 알아본 빛의 표현만으로 모든 장면을 표현하려면 거의 입자수준의 모델링이 필요하다. 하지만, 그러한 모델링을 게임에서 사용하는 것은 너무 사치스러운 일이다. 하지만 그렇다고 다각형의 폴리곤만으로 구성된 세계는 너무나도 지루하고 단조롭다. 그러한 폴리곤에 여러 가지 표면 질감을 추가하고, 그림을 그려 넣는 것이 바로 텍스처 맵핑이다.

라이트 맵으로만 표현된 영상은 상당히 단조롭다

이러한 다각형의 군집에 / 텍스처를 입혀주면 심심하지 않다 / 텍스처만 입힌 상황에서 / 라이트 맵까지 더해주면, 더욱 사실적인 화면을 얻을 수 있다

Aliasing(앨리어싱) 문제

우리 나라의 BBS에서는 통칭 '계단현상', 일본의 BBS에서는 '자기'라고 불리는 것에 대해서 조금 알아보겠다. TV에서의 플리커링, 떨림 등이 왜 일어나는지는 지난달 PS2 특집 기사에 설명되어 있으므로 참고하기 바란다.

● 문제-JAGGY (자기)

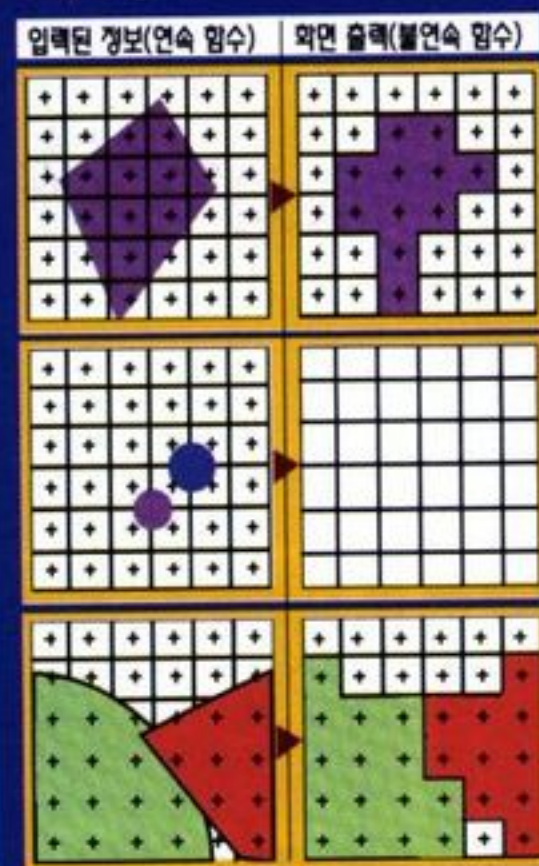
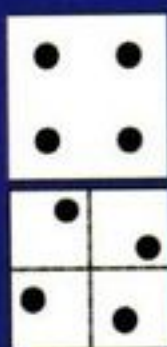
빛을 표현하는 광선 추적자(ray-tracer)는 폴리곤을 묘사할 때, 그 픽셀을 통과하는 광선을 씀으로써 그곳의 밝기를 계산한다. 이 과정은 하나의 디지털 샘플링 과정으로도 생각할 수 있다.

연속 함수(이 경우에는 밝기와 색상의 픽셀 정보)를 원 정보에 가깝게 복원하기 위해서는 적절한 주파수로 샘플링 되어야 한다. 하지만, 물체의 윤곽선 부분은 너무나도 뚜렷한 불연속 구간이며 이러한 구간을 표현하기 위해서 필요한 샘플링 주파수는 무한에 가깝다. 자기(jaggy)는 이러한 샘플링 주파수의 유한함에서 오는 결과이다.

■ aliasing의 예

■ 해결- SUPER SAMPLING

광선 추적자는 자기(jaggy)의 문제를 줄이기 위해서 슈퍼 샘플링(super-sampling)을 사용한다. 이것은 픽셀마다 샘플을 모으고 각 샘플에 따른 밝기를 평균화하는 것이다.

평균화하는 방법은 산술 평균(총합을 항목의 수로 나눔)처럼 단순 한 것일 수도 있고, 특정 샘플에 가중치를 두는 것일 수도 있다.

문제를 줄이는 과정에서도 여전히 만족스럽지 못한 결과도 있다. 지터드(파형의 순간적인 떨림) 슈퍼 샘플링(Jittered super-sampling)은 한 픽셀 내의 샘플링 광선의 위치를 임의 추출하고, 영상 내에서 만약 2 x 2 빛이 픽셀을 통하여 쏘아진다면 각 빛은 픽셀 내에서 떨리게 된다. 이것은 단위 영역마다의 샘플에서, 분산을 최소화하게 되며 더 좋은 결과를 얻을 수 있게 한다.

슈퍼 샘플링의 결과는 분명히 좋은 이미지로 나타난다. 왼쪽은 슈퍼 샘플링을 사용하지 않은 이미지이고, 오른쪽은 픽셀마다 4개의 빛으로 지터드 슈퍼 샘플링을 사용한 이미지이다.

아름다운 야경

부드러운 느낌

이러한 장면에서는 부드럽지만

바닥에 선이 많이 끊어진 것이 보인다. 하지만 TV로 보는 정지되지 않은 화면에서는 여기에 한 화면이 더 더해지므로, 끊어진 것이 크게 느껴지지 않는다(지난호 PS2 기획 기사 참고)

이렇게 텍스처가 화면에 표현되는 크기에 대한 완벽한 대책이 있는 최신 게임기들인데, 도대체 무슨 문제가 있을까. 그것은 밉 맵핑이라는 기술에서 직접적으로 오는 것이 아니다. 서두에 언급한 것과 같이, 밉 맵핑을 표현하는 필터링 단계의 비약이 너무 심하기 때문에 오는 문제인 것이다. 밉 맵핑의 표현의 수준은, 밉 맵 디더링 레벨로 나타내는데, 이 수치가 클수록 텍스처의 정확도는 높아지고, 연산은 복잡해진다.

밉 맵핑을 편법으로 잘 사용하면, 원근감의 표현과 연산 속도의 향상을 얻을 수도 있지만 잘못하면 화면 전체의 질을 떨어뜨리는 불필요한 존재가 될 수도 있다.

아케이드 버전에서는 문제되지 않았으나, DC의 경우 밉 맵핑용 텍스처의 선명도 사이의 간격이 지나치게 커서, 물체가 확대 축소될 때, 텍스처가 바뀌는 것이 눈에 띄게 거슬린다. 또한, 카메라가 바닥과 거의 수평하게 비추어지는 대부분의 대전 화면에의 바닥의 수준은 너무나도 낮아진다. 하지만, 카메라를 위에서 비추었을 때 보이는 바닥의 텍스처의 수준은 높은 것으로 볼 때, 본 텍스처의 질에는 문제가 없으나 밉 맵핑 사용에서 실수가 있었다고 생각된다.

PS2용 MIPMAP 소스 제작을 도와주는 툴, 이미지 스튜디오

또한 데모화면에서도 벽에서 점점 멀어지는 경우 대부분 3단계정도로(너무 단계의 수가 적다) 눈에 띌 정도의 텍스처 수준의 교체가 있다.

하지만 PS2의 경우, 밉 맵핑 디더링의 수준이 매우 높아서 이러한 현상을 찾아볼 수 없다.

디더링 레벨에 따른 표현의 차이를 그라데이션을 이용하여 단적으로 보자. 그라데이션의 자연스러운 정도가 텍스처의 질과 같다고 보면 된다.

레벨 5

레벨 2

레벨 10

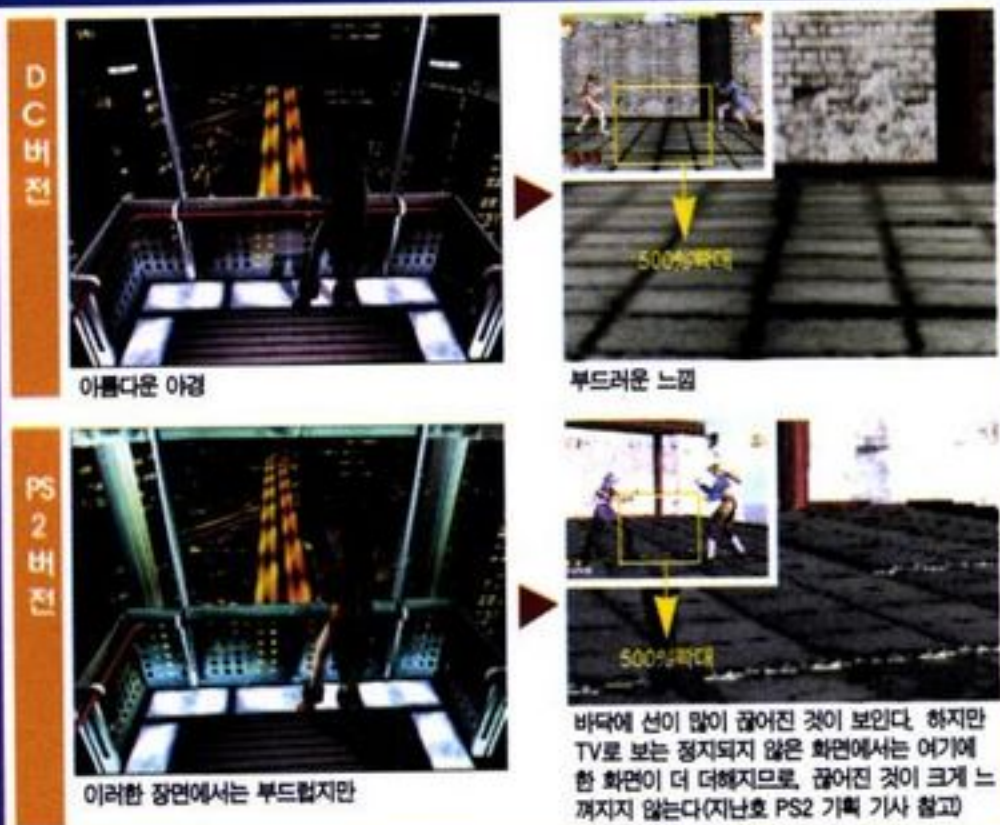
레벨 3

레벨 100

조금만 멀어져도 바닥의 철사망이 보이지 않는다

위에서 보면 원래는 높은 해상도의 텍스처임을 알 수 있다

먼 곳까지 철사망이 잘 보인다

위에서 봐도 훌륭한 화면

코스튬

복잡했던 내용에서 벗어나서, 다시 간단하게 비교할 수 있는 내용을 보자. 많은 사람들이 궁금해하는 추가 코스튬이다. DC용에서는 용량 부족 등의 이유로라도 들어가지 못했던 추가 코스튬들(앞에서도 말했지만, 미국에서는 크게 추가요소가 필요하지 않았다)이 PS2버전에는 존재한다. 모든 코스튬을 정리했으면 좋겠지만, 지면 관계상 다루지 못하는 점을 아쉽게 생각하며 특징적인 코스튬을 몇 가지 보도록 하자.

우선 카스미의 경우, 빨간 내복에 이어 검은 내복이, 교복 춘추복에 이어 동복이 추가로 등장한다. 아야네와 엘레나는 각각 각명관 시리즈 2탄인 「카게로」의 주인공 밀레니아와, 「창마등」의 주인공 레이나 코스튬이 있다. 밀레니아 코스튬 경우 그로테스크한 옷의 모양을 잘 나타냈으며 검은색 스타킹이나 원피스의 질감이 상당하다. 그 외에 남성 캐릭터들에게도 복장이 하나씩 추가되었으며(잔리는 특별히 총 4개) 티나에게도 전작의 가정용에 있던 고양이 분장이 있다.

하지만, DC버전에서는 카스미와 아야네의 교복을 추가 조작 없이 선택 가능할 뿐, 추가된 코스튬은 없다.

DC버전

이 이상의 추가는 없다

PS2버전

아야네의 동복과 카스미의 검은 내복

각명관 시리즈의 주인공들이 함께

프레임 레이트

DC와 PS2버전의 큰 차이점중 하나는 바로, 데모에서의 프레임 레이트이다. 비디오 게임기에서는 초당 60프레임의 화면 변화가 있는 것을 풀 프레임이라고 하는데 PS2의 경우는 게임 화면과, 중간의 데모 영상 공히 초당 60프레임(60 f/s)의 프레임 레이트를 보인다. 하지만 DC의 경우는, 게임 화면은 60 f/s로 보여지지만 데모 영상의 경우는 절반 수준인 30 f/s로(정확한 수치가 아닌 체감 수치) 작동한다. 영화적인 연출을 위해 일부러 프레임 레이트를 줄였을 가능성도 있는 것이므로, 성능의 한계라고 생각해서는 곤란하다(애니메이션의 경우, 풀 프레임을 초당 24프레임으로 생각한다).

DC버전

초당 30프레임의 데모

대전 화면으로 변하면 바로 초당 60프레임으로 변화

PS2버전

DC보다 부드러운 데모화면

그대로 게임으로 이어진다

순간적으로 변하는 빛의 종류를 관찰해보자

차이가 있다

유심히 관찰한 결과 데모 영상과 게임 화면의 차이점은 앞에서 설명한 조명과 쉐이딩의 차이. 데모 영상에서는 캐릭터의 얼굴을 이상적인 조명으로 비추기 위해 추가적인 광원을 사용한 것이다. 이는 데모에서 게임화면으로 부드럽게 넘어가는 화면 도중, 캐릭터의 밝은 곳을 유심히 관찰한다면 알 수 있다.

또한, DC쪽에는 약간의 프레임 레이트에서 문제점이 발생하는데, 세가렐리 2때도 지적되었던 가변 프레임이라는 문제이다. 게임을 플레이하다보면 순간적으로 화면이 느려졌다가 정상으로 돌아가는 것을 느낄 수 있다. GD의 심한 억세스 소리와 함께 일어나는 것을 보면, 데이터 로딩에서 오는 병목이라고 생각된다(절대로 확실하지는 않다). 하지만, 심각한 수준은 아니니 크게 걱정할 필요는 없다. 다만, 오프닝과 같이 예견된 장면에서도(대부분 캐릭터가 바뀐 뒤 첫 가격시에)느려짐이 순간적으로 발생한다는 것이다. 어떻게든 고쳐야 하지 않았을까.

DC버전

이런 장면에서 간간히 느려진다

반면 PS2의 경우는 느려짐이 발생하는 일이 없다. 하지만, 가끔씩 데모 화면이나 게임 화면에서 바닥의 텍스처가 조금씩 흔들리는 것을 목격할 수 있는데, 아직 업계에서 익숙하지 않은 변위 맵핑을 간간히 시도하다가 온 시행 착오라고 생각된다(사용하지 않았을 수도 있다. 제작 소스가 아닌 결과물만으로 볼 때 판단되는 결과이다).

PS2버전

손쉽게 볼 수 있는 텍스처의 떨림으로 레이팡의 데모 화면이 있다. 유리의 굴곡 때문이라고 말하기에는 특정 텍스처만이 떨리고 있다

게임 도중에도 아주 간혹 흔들리는 바닥을 목격할 수 있다

변위 맵핑

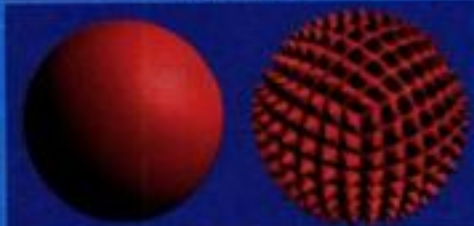
범프 맵핑

이러한 구에

그림자로 범프 맵핑을 한다

울퉁불퉁한 요철이 생겼다. 물의 표면의 연출시 적은 노력으로 만족할만한 결과를 얻을 수 있다

우선 범프 맵핑에 대해 알아보자. 물체의 표면을 바꾸는 데에 텍스처 매핑을 사용한다는 것은 위에 들었던 예를 통해 알았을 것이다. 하지만 이러한 것으로는 실질적인 표면의 모양은 바뀌지 않는다.
다르게 보이기 위해서 그림 위에 명암을 넣는다면 어떻게 될까. 이 그림자를 넣는 기술을 바로 bump 매핑이라 한다. 그래픽 연산에서는 텍스처 맵핑을 높이를 나타내는 단일 값 함수로 취급하기도 한다. 그 함수의 값은 실제로 사용되지는 않고, 단지 그것의 부분 미분치(partial derivatives)만 사용된다. 그 미분치는 물체가 높이 함수에 의해 기형적인 모양으로 보이도록 한다.
하지만 물체의 실제 모양은 바뀌지 않으므로, 물체의 윤곽은 여전히 구와 같이 부드럽다. 이것이 bump 매핑의 한계점이다.
텍스처의 정보를 이용하여 실제적인 표면의 점을 옮기기 위해 사용하는 것이 바로 변위 맵핑이다. 이것은 셰이딩 식에서의 변수를 다른 것으로 바꿈으로써 표현된다.

변위 맵핑

구의 윤곽선까지 바뀌는 강력한 표현 효과

이러한 표현이 모델링이 아닌 맵핑으로 가능하다

특수효과

DC의 경우, 화면 전환시나 데인지 월 피니시 같은 특정 화면을 정지시켜 모션 블러(움직임에 따라 잔상이 남는 효과)를 사용하였다. 특히나 정지 화면에서 해상도를 낮추어 거칠어지는 효과가 볼만하다.

반면 PS2의 경우는 마지막 스테이지에서 실시간 전화면 모션 블러 효과를 사용했다. 마치 환각상태에 빠진 듯한 이 효과는, 상대에게 타격을 주면 줄수록 효과가 사라지게 되어있어 마지막 스테이지라는 특수성을 돋보이게 했다. 이후 다른 게임에서의 활용도 기대된다. 물론PS2에도 DC에 쓰인 정지화면 효과들도 간간히 쓰인다.

만골방이 상대와의 거리가 멀어지면 주로 사용하는 기술인 바람 일으키기도 DC에서는 폴리곤으로 표현된 뒤 스프라이트로 먼지 효과를 내지만, PS2에서는 처음부터 다농도 포그를 이용하여 표현한다. 하드웨어의 특성에 따른 차이점이다.

DC 버전

오프닝에서의 정지화면 블러, 화면 중앙의 십자축을 중심으로 블러 효과가 있다

GREAT

피니시의 정지화면 전환

PS 2 버전

전화면 모션 블러

데미지를 주면 깨끗해지는 화면

DC 버전

폴리곤 후에

스프라이트

PS 2 버전

처음부터 여러개의 포그로 표현

링 밖부분은 폴리곤으로 표현된 부분도 있다

PS2용 먼지, 연기, 안개 제작을 도와주는 제작 툴, 스모크

데인저 월이 폭발할 때에 나오는 불꽃의 표현에도 약간의 차이가 있다. DC와 PS2 공히 사방으로 튀는 폴리곤 벽돌과 불꽃, 그리고 화염이 표현되어있지만, 이들의 표현 방법이 서로 다르다. 우선 폴리곤 벽돌들은 양 기종 모두 같은 표현법을 사용했다. 하지만 DC의 경우 불꽃은 스프라이트로 표현하여 분수 형태로 단일 포물선으로 방출되고, 화염은 단일 스프라이트로 표현되어있다.

PS2의 경우는 불꽃은 파티클로 표현되어 분수형태로 방출되지만, 다른 물리접촉이 있을 경우 그곳에서 다시 포물선을 그리며 다른 곳으로 튕겨나가 한층 훌륭하다. 하지만 의외로 화염은 포그로 표현되지 않고 DC와 같이 스프라이트로 표현되었다.

DC 버전

벽돌이 튀어나온다. 단일 스프라이트의 화염이라, 스프라이트보다 앞으로 나온 레이팡의 머리와 아야네의 다리에 경계가 보인다

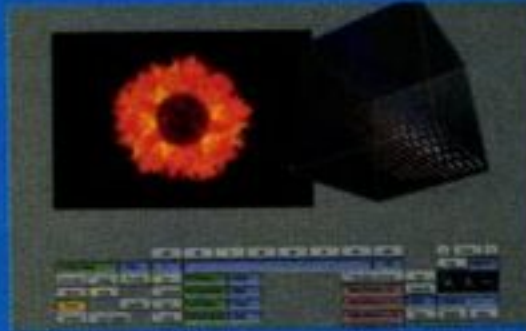
불꽃들이 바닥에 튀지 않고 사라진다

PS 2 버전

벽돌이 튀어나온다. 경계는 여전히 스프라이트라 경계가 보인다

불꽃들이 바닥에서 이리저리 튀어다닌다

원본 이미지

모션블러를 적용한 이미지

PS2용 화염의 제작을 도와주는 제작 툴, 인페르노

마치는 글

장문에 걸쳐, 어떻게 보면 편집증에 가까울 정도로 좀스럽다고 생각되는 비교를 해보았다. 제한된 원고의 양에 맞추기 위해 부드럽지 못한 표현이 있었던 점은 양해 바란다. 비교를 해보면서도 여전히 처음에 가졌던 생각은 바뀌지 않았다. 게임은 게임기에 의해 표현되지만, 그것을 만드는 것은 제작자라는 것이다. 같은 종이와 연필을 주어줘도 사람마다 각기 다른 그림을 그린다. 표현의 도구가 바뀐다고 해도 그것을 표현하고자하는 사람의 생각이 바뀌지 않는 이상, 그 표현의 결과물은 같은 의도로 받아들일 수 있는 것이다.

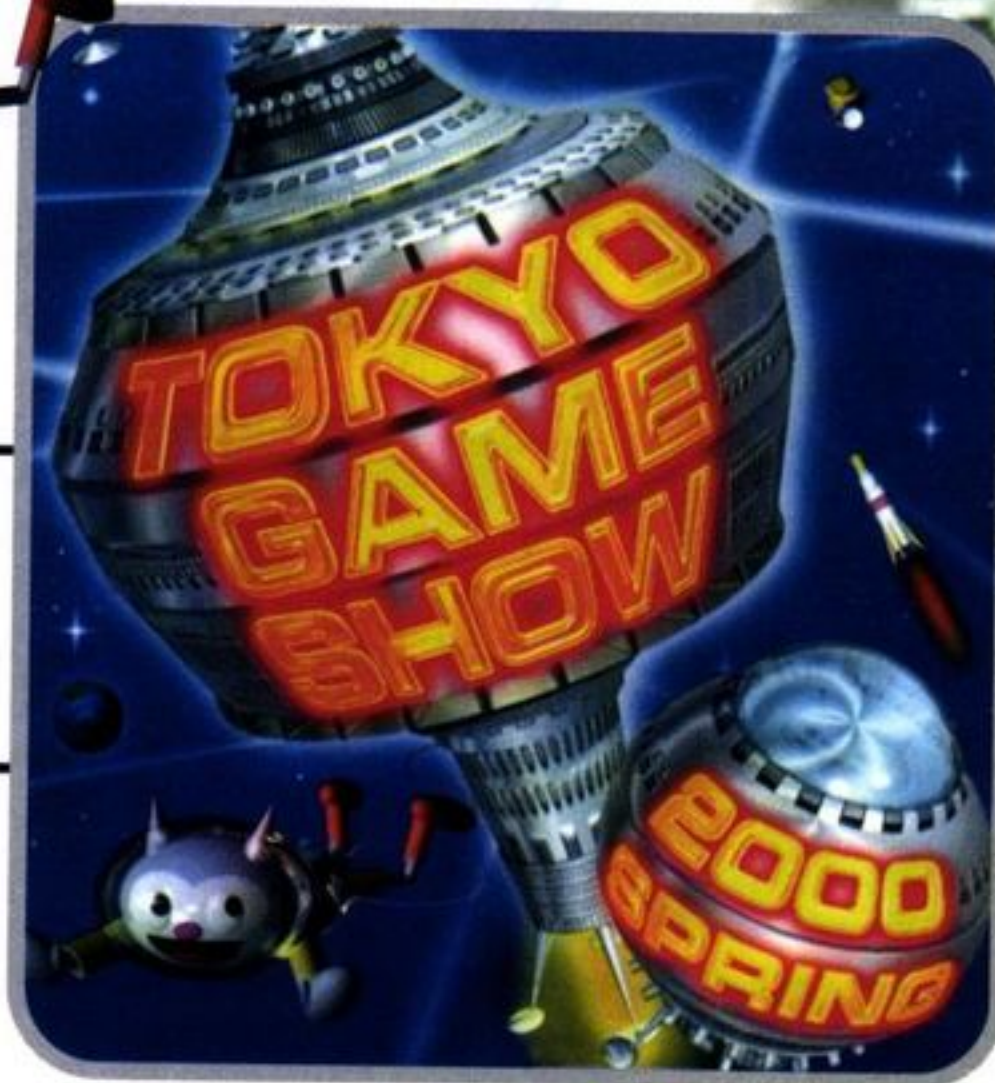
기종간의 논쟁이라는 것에 열을 올리던 사람이라면, 그 쟁점을 하드웨어의 순수한 성능에 맞추기보다는 어떤 게임을 어떻게 표현할 수 있는 지로 바꾸어보면 어떨까. 게임과 제작자를 보는, 그리고 게임을 즐기는 관점도 조금 바뀔지도 모르는 일이다.

동경 게임쇼 2000 봄을 찾아서

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

TGS를 아십니까?

TGS란 말 그대로 동경 게임쇼(TOKYO GAME SHOW)의 약어이다. 봄과 가을, 한 해에 두 번 개최되는 TGS는 비디오게임에 있어서 최고로 손꼽히는 발표의 장으로, 새로운 하드웨어나 새로운 게임들이 이 게임쇼를 계기로 일반 및 각종미디어에공개된다.

'비디오 게임에 관련된 중요한 정보가 공개되는 행사'라는 이유로 언론들은 TGS에 관심을 기울이게 되었다. 그리고 언론과 소비자들의 관심이 높아짐에 따라 각 메이커들도 TGS의 중요성을 새삼 인식하게 되어 행사가 시작된 지 몇 년 되지 않아 세계에서 가장 큰 규모를 자랑하는 비디오게임 전시회로 자리잡았다.

매년 2회 개최되는 동경게임쇼는 이제 누구나 알고 있으며, 누구나 기대하는 행사로 자리잡았다. 올해도 변함없이 3월 30일부터 4월1일에 걸쳐 많은 이들의 관심 속에 개최된 TGS(TOKYO GAME SHOW). 생생한 취재를 위해 그 흥미로운 장소에 직접 발을 들여보았다.

■ 전시장에 들어가기 앞서

역시 세계 제일의 비디오게임 전람회답게 그 크다는 마쿠하리 멧세 전시장의 홀을 8칸이나 이용하고 있었다(6시간 가량에 걸쳐 홀을 전부 돌아다닌 기자는 정말 무릎에서 연골이 빠져나가는 통증을 느낄 정도였다). 그 넓은 전시회장을 적은 지면을 통해 전부 소개하기에는 무리가 있으나, 주목을 모았던 출전사와 타이틀을 중심으로 차근차근 소개해보도록 하겠다.

▲ 장식물인줄로만 알았던 키카이오, 안에 사람이 들어가서 절뚝절뚝 걸어다닌다

▲ 한국 작품도 출전! 그러나 한국 타이틀에 관심을 가지고 몰려드는 것은 대부분 한국인이었다

2홀 • 캡콤

Hall# 2

CAPCOM CO.,LTD.

INTERNATIONAL COMMUNICATION SERVICE CO.,LTD.

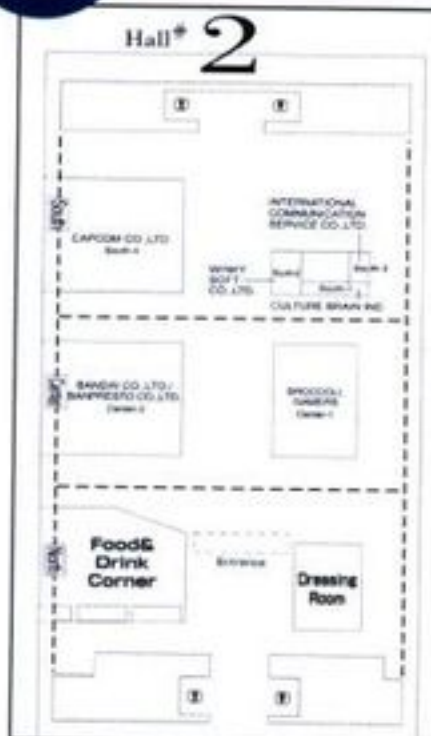
CULTURE BRAIN INC

BANDAI CO.,LTD./BANPRESTO CO.,LTD.

BROCCOLI GAMERS

Food& Drink Corner

Entrance

Dressing Room

캡콤은 기타 신작 및 대작에 밀려 그다지 큰 주목은 받지 못했지만 높은 수준의 게임을 다수 선보였다. 가장 먼저 눈에 띄는 게임은 바로 「바이오 하자드 제로」와 「오니무샤」. 바하 제로의 경우 기존 시리즈와는 차별적인 부분이 눈에 들어왔다. 첫번째는 아이템이나 무기를 아무 곳에나 놓을 수 있는 점(그리고 다시 집을 수 있다). 아이템 칸이 모자를 때 매우 유용하게 이용될 것으로 보인다. 두번째는 동료를 얻으면 언제든지 캐릭터를 교체할 수 있다는 점이다. N64용으로만 나오는 바하 제로는 전 시리즈에 비해 비약적으로 발전했기 때문에 다른 게임기만 갖고 있는 게이머의 부러움을 많이 살 것으로 보인다.

그 외에도 캡콤은 DC의 파워 스톤2, PS로 나올 브레스 오브 파이어 4, 가이아 마스터 등을 전시했다.

▲ 절대 찍고싶지 않았지만 카메라에 들어와버린 코스프레 도우미들

▲ 이곳은 1홀의 캐릭터 상품 판매장. 전동 모델건 PSG-1을 '슈리 건(영화 쉬리의 일본내 개봉명이 슈리)'이라 부르며 관람객을 모으고 있었다. 영화의 등장인물 이방희가 저격용으로 사용하던 거라던데, 왠지 모르게 으쓱!

▲ 「브레스 오브 파이어 4」의 데모 화면

▲ 제작자 인터뷰와 영상 전시로만 끝을 낸 귀무자, 체험판을 기대했건만…

▲ 서양 취재진도 「바이오 하자드 제로」에 많은 관심을 보였다

3홀 • 스퀘어

많은 게이머의 가슴을 설레이게 만들고 있는 「파이널 판타지 9」와 「바운서」. 하지만 스퀘어 부스에서 볼 수 있었던 건 짧은 시간의 동영상과 함께 흘러나오는 노래뿐이었다. 이것도 부스에 조그맣게 마련된 극장 안으로 들어가야 볼 수 있었다. 본 리포터, 짧은 영상이라도 찍고 싶었지만 영상은 절대 촬영할 수 없다는 스퀘어 관계자의 말에 카메라를 떨구어야 했다. 극장 안에서 상영된 동영상중 가장 강하게 뇌리에 남는 것은 FF 온라인에 대한 이미지 영상이었다. 물론 아직까지는 대강의 컨셉만을 그리고 있었지만, 새로운 게임세계를 만들어보겠다는 스퀘어의 의지가 배어 있는 영상이었다(물론 네트워크에 관해 일본보다 한 발 앞서 있는 한국인의 입장에서 볼 때 다소 과장되었음을 한눈에 알 수 있는 부분도 있었다).

「극공간 프로야구」도 빼놓을 수 없는 작품이었다. PS 페스티벌에서는 호평을 받았지만, 일본 야구 선수의 라이센스 문제 때문에 발매가 연기된 비운의 게임이다. 선수 데이터의 업데이트 문제와 너무나 미국스러운 분위기 때문에 뭔가 어색한 느낌도 지울 수 없었지만, 확실한 것은 소름이 끼치도록 리얼하다는 것. 배트가 부러지는 연출이라던가 데드볼을 맞은 타자의 연출 등은 정말 실제 야구경기를 보고 있는 듯한 느낌. 이번 동경 게임쇼에 출품된 스퀘어 게임의 특징은 '리얼리티'를 추구한다는 점이었다. 보다 현실에 가까운 것으로 만들려는 노력을 느낄 수 있다.

▲ 인기 부스중의 하나였던 스퀘어

▲ 스퀘어 부스에서는 절대 촬영할 수 없었지만 몰래 한 컷

▲ 이것은 전시회에서 나눠준 스퀘어 팜플렛에 들어있는 자료이다. 플레이 온라인을 통한 네트워크 세계를 구상하고 있는 듯

• 잘레코

3월 4일, 플레이 스테이션2의 발매와 동시에 음악게임인 「스텝핑 셀렉션」을 발매했던 잘레코. 이번에는 목소리를 이용한 아케이드용 음악게임「드림 오디션」을 출품했다. '언젠간 등장하지 않을까?'라고 생각해온 목소리 이용 음악게임이 많고 많은 제작사중 어째서 잘레코의 손을 거쳐야만했을까…? 한가지 이해할 수 없는 부분이 있었는데, 이미 시중에 유통되고 있는 작품들, 즉 「락큰 메가스테이지(아케이드)」나 「캐리어(DC)」, 「스텝핑 셀렉션(PS2)」 등을 주력 타이틀로 출품시켰다는 점이다. 신작 위주로 전시회를 끌고가는 것이 동경 게임쇼의 일반적인 분위기라는 것을 모를 리가 없을텐데도 말이다. 보면 볼수록, 알면 알수록 그 속내가 궁금해지는 제작사가 바로 이 잘레코가 아닌가 싶다.

▲ 저 큰 화면을 가득 채우는 것이 어째서 '스텝핑 셀렉션'이었는지

• 아이디어 팩토리

▲ 캐릭터가 그려진 패널만 공개된 「RUN=DIM」. 이것은 과연?

「스카이 서퍼」, 「사막의 엔블레이스」를 출전한 아이디어 팩토리. 「스카이 서퍼」는 스카이 다이빙을 소재로 한 게임으로 상당한 부유감을 느낄 수 있었다. 「엔블레이스」는 아이디어 팩토리의 홈페이지로 여러 게이머의 아이디어를 접수하여 만든 게임이다. 구멍을 파서 아이템을 찾는 RPG 게임으로 사막이 무대이기 때문에 물이 귀중품으로 등장한다. 여성 캐릭터가 주인공으로 등장하고, 남성 캐릭터는 동료에 불과하기 때문에 여성 유저의 입김이 많이 작용한 듯 하다. 아이디어 팩토리의 전시구역은 부스 자체가 상당히 깔끔하게(어찌보면 아무것도 없는 듯이) 설계되어 있었던 탓에 많은 수의 관람객들이 모르고 지나치기도 했다. 회사 이름처럼 물량보다 아이디어로 승부한다는 의미일까?

▲ 상당한 부유감과 속도감을 느낄 수 있었던 「스카이 서퍼」

• 반다이 그룹

반다이는 자사의 3개 제품군을 크게 묶어 거대한 원형의 부스를 설치했다. 반씨 집안으로 불리는 반프레스토, 반다이, 그리고 원더스완을 들고 나온 반 그룹은 아무래도 대대로 내려오는 애니메이션계 게임으로 관람객들을 붙잡았다. 가장 많은 관심을 끌었던 것은 건담 시리즈의 명장면을 SD 버전으로 리메이크한 「SD건담 G-제너레이션 서드」의 동영상. 거대한 스크린과 엄청난 음량의 스피커로 흘러나오는 '건담 분위기'는 지나가는 관람객을 한동안 묶어 둘 정도로 파워풀한 것이었다.

또한 반프레스토의 「슈퍼로봇대전 α」PS판도 살짝 공개됐는데, 개발자가 직접 나와 플레이하며 자신들의 열정이 담긴 전투 연출화면에 대해 설명했다. 이번 시리즈는 전투장면이 스킵이 된다는 사실과 "반드시 봐주세요!"라고 힘주어 말하는 개발자의 모습이 묘하게 겹쳐지는 구석이 있었다. 이 외에 출품한 작품은 「안녕, 우주전함 야마토」, 만화 봉신연의를 기초로 하여 만든 「선계대전」, 「데빌맨」, 「명탐정 코난」등이었다.

▲ 반다이 그룹은 3개 계열사가 연합으로 부스를 구성했다

▶ 「SD건담 G-제너레이션 서드」의 게임 화면

▶ 한자리 차지했던 SD형 뉴건담. 묘한 소리를 내며 돌아다녀 상당한 불쾌함을 연출했다. 그러나 뜻밖에 인기

▲ 반다이 그룹의 또 다른 얼굴 원더스완 파트에서는 원더스완으로 프로그래밍하는 사이버 애완동물 원더보그가 주목을 받았다

4홀 • 세가 진영

네트워크 게임을 비롯한 다양한 장르의 게임을 선보인 세가. 「이터널 알카디아」, 「판타지스타 온라인」, 「삼바 DE 아미고」, 게임아츠의 「그란디아 2」 등을 선보여 이번 TGS에서는 '세가의 역습'을 성공한 것으로 보인다.

「이터널 알카디아」는 정통 RPG를 추구하는 게임으로 비행정이 구름을 헤치며 나가는 모습이 매우 인상적이었다. 독특한 전투 장면과 거대한 스케일은 정통 RPG로 불릴만 했던 작품이다. 게임 파워의 DC 신작 라인을 통해서 많은 소개가 나갔던 만큼 자세한 소개는 이쯤에서 끝내겠다.

「판타지스타 온라인」은 '소닉 팀'에서 만든 네트워크 게임이다. 그러나 네트워크 게임뿐만 아니라 혼자서도 즐길 수 있다. 14년 전에 발매되었던 세가의 인기 RPG 「판타지스타」의 후속작으로 스토리는 전작과 이어진다. 국내에서 유행하고 있는 리니지 등의 네트워크 게임과 비슷할 것으로 보이며, 일본어 및 영어, 프랑스어, 독일어, 스페인어를 동시에 지원한다고 한다.

아케이드에서 많은 인기를 얻고 있는 「삼바 DE 아미고」도 DC용 삼바의 발매일(4월 27일)에 앞서 미리 선을 보였다. 이 게임 또한 '소닉 팀'의 작품으로 전용 컨트롤러 마라카스를 사용하여 플레이를 해 볼 수 있었다. 마라카스를 들고 있는 손만 움직이면 되는 것을, 반동에 의한 힘에 이끌려 온몸이 앞뒤로 움직이며 보는 사람으로 하여금 웃기게 만드는 게임이다. 국내에도 아케이드용으로 등장했으며, DC용으로 나올 삼바의 가격은 마라카스를 포함하여 8,800엔이다. 집안 분위기가 심상치 않아 분위기 전환이 필요할 경우 필살 아이템으로 사용해 볼 것.

그 외에 세가 부스에서는 「젯 셋 라디오」, 「렌타 히어로」, 「네플 테일」과 카메라 「드림 아이」, 비주얼 메모리형 MP3 플레이어 등의 하드웨어도 볼 수 있었다. 전체적으로 세가 관련 부스는 활기가 넘치고 있는 듯한 것이 이번 전시회의 특징이라면 특징이었다. 네트워크 관련 분야나 새로운 활로를 모색하고 있는 DC진영, PS2 강세에 밀릴지도 모른다고 생각했던 것은 역시 기우였을까?

▲ 이것은 1번홀(캐릭터 굿즈 매장)에서 전시하던 우라라 티셔츠. 사고 싶었지만…

▲ 판타지스타 온라인 데모 화면

▲ 삼바를 즐기고 있는 넥타이 부대

• 남코

「철권TT」가 발매된 직후에 열려서 그런지 남코 부스는 철권을 즐기려는 게이머로 가득했다. 별도로 수십 대의 PS2가 마련되어 있어서 구입하지 못한 많은 게이머의 가슴을 설레게 했다. 별도로 철권TT 대회도 열어 남코 부스는 더욱 뜨거워졌다. 많은 인기를 얻고 있는 「테일즈 오브~」 시리즈의 후속편 「테일즈 오브 이터니아」의 영상을 보려는 사람도 많았다. 스토리 면에서 전작과 이어지지는 않지만 '서브 스토리'를 통해서 전작의 캐릭터가 등장한다. 이 외에도 PS와 DC로 발매될 예정인 퍼즐 게임 「미스터 드릴러」와 건슈팅 「오버쿤」도 출전했다.

▲ 붉은 빛의 아크릴로 부스 전면을 뒤덮은 남코 부스. 남코 부스에서 뿜어져 나오는 붉은 빛 때문에 주변 전시장은 온통 붉은 빛에 휩싸여야만 했다. 이런 것을 우리말로 민폐라고 한다

▲ GB, DC, PS로 등장할 미스터 드릴러

▲ 뜨거운 대전 열기로 대회장을 달구었던 철권 코너

▲ 「테일즈 오브 이터니아」의 대형 현수막

▲ 안개가 뿜어져 나오는 좁은 동굴로 들어가니 그 속에서 테일즈의 오프닝이 상영되고 있었다. 던전을 지나다 아이템을 찾듯이, 동굴속에서 만나는 테일즈의 오프닝. 남코 다운 발상이 아니었는가 싶다

주목! • 코나미

코나미는 이번 TGS쇼에서 상당히 큰 부스(게다가 여러 개의)를 만들었고, 또 그것을 적절히 활용한 제작사였다. 주력이라고 할 수 있는 음악게임 신작군을 비롯, 스테디셀러 도키메키 관련, 그리고 거의 전기종으로 발을 뻗는 문어발식 소프트 발매. 이 모든 것이 합쳐진 코나미는 이번 TGS에서 가장 두드러진 제작사가 아니었는가 싶다.

◀ 히비키노 고교에서 파견나온 코나미 캠페인 女. 머리 염색을 하지 않아 누구를 코스프레한 것인지 종잡을 수 없다는 것이 단점

◀▼ 개인적으로 가장 흥분했던 비매니악단의 라이브. 게임 속에서만 듣던 이 음악, 저 음악을 라이브로 들을 수 있는 기회였다. 사진을 보는 것만으로도 흥분이 다시금…

▶ 이곳은 코나미 상품만 별도로 판매하는 부스

• 프롬 소프트웨어

▲ 뛰어난 그래픽을 보여준 「아머드 코어 2」. 전시장에서는 I LINK케이블을 이용한 대전이 벌어지고 있었다(미처 줄을 서지 못해 플레이 불가. 지금 생각해도 아쉽다)

자신이 조합한 아머드 코어로 싸우는 대전형 액션 게임 「아머드 코어2」. 전작에 비해 파츠가 늘어 사용할 수 있는 전투 패턴도 그만큼 다양해졌다. PS2용 「아머드 코어2」의 최대 특징은 바로 그래픽이다. 포물선을 그려 적을 공격하는 미사일의 폭파 장면은 메카닉 지향의 본 리포터를 꼼짝 못하게 만들었다. PS2의 그래픽 성능을 최대한 이끌어 낸 덕분에 멀리서 보아도 뛰어난 영상미를 감상할 수 있었다.

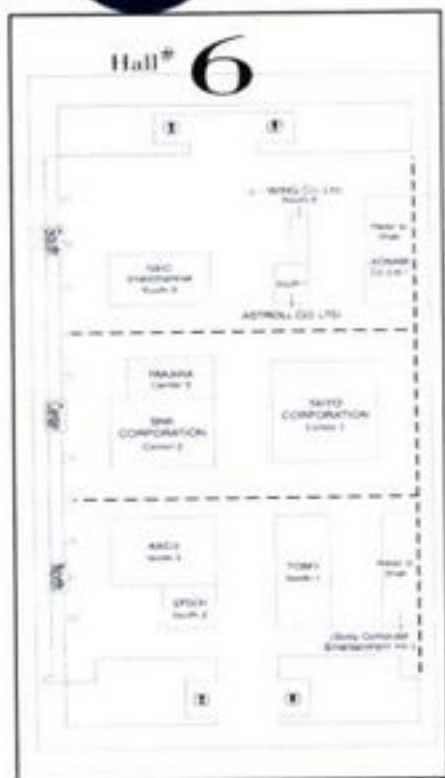
• SCEI

2월에 열렸던 '플레이스테이션 페스티벌 2000'에서 4개의 신작 소프트를 출전시켰던 소니. 하지만 이번 쇼에서는 「TVDJ」하나만 출전했다. 소니 부스는 컸지만 이미 신작으로 소개했던 소프트가 많아서인지 좋은 인상은 받지 못했다.
PS 페스티벌 2000에서는 「Be on Edge」라는 타이틀로 나왔던 「TVDJ」. 소리와 영상을 조합하여 TV 프로그램을 만드는 것이 목적이다. 「TVDJ」의 그래픽은 PS2의 셀 쉐이딩이라는 기술을 구사하여 만들어졌다. 이것은 3D 캐릭터를 짧은 시간에 복사하여 애니메이션의 셀 화면처럼 보여주는 기술이다(최근 각 메이커가 앞다투어 이 기술을 응용하고 있다). 소니는 그 외에도 「판타비젼」과 「IQ 리믹스 +」를 출품했다. 이전의 행사에서 너무 많은 것을 보여준 탓인지 다소 김빠진 듯한 소니 부스였지만 특유의 도도함과 차분함, 그리고 고급스러움이 부스 내에 가득했다.

▲ 이날 소니는 「TVDJ」의 선전에 열을 올렸다

▲ 「TVDJ」의 게임 화면

▲ 게임 업계의 대부답게 캠페인 걸의 복장도 역시 비싸 보였다

6홀 • SNK

대전 격투 게임을 만드는 제작사로 유명한 SNK는 새로운 장르의 게임을 출전했다. 그 게임은 바로 「쿨 쿨 툰(COOL COOL TOON)」. 댄스와 액션을 조합하여 애니메이션을 흐르게 만드는 것이 목적인 게임이다. 기본적으로는 음악 게임이지만 중간에는 도시를 마음대로 돌아다닐 수 있는 어드벤처의 형식도 빌리고 있다. 어린이들에게 많은 인기가 있었다.
SNK의 대표작이라고 한다면 역시 「KING OF FIGHTERS」 시리즈다. 그 중에서도 3월 30일에 발매된 DC용 「KOF 99 에볼루션」이 전시되고 있었다. 제 4의 캐릭터인 스트라이커가 아케이드용에 비해 늘어난 것이 특징이다.

▲ SNK의 음악게임 첫 작품, 쿨 쿨 툰

▲ SNK 하면 킹오파도 빼 놓을 수 없었다. 실은 SNK 하면 킹오파만 떠오른다

• 타이토

「보글보글」과 「전차로 GO!」 등 많은 히트작을 남긴 타이토. 그래서 그런지 하늘에 떠 있는 마스코트도 보글보글의 공룡과 전차로 GO의 전차였다. 이번 전시회에서는 PS용 「기차로 GO!」, 「JET로 GO!」가 출전했으며 PS2용 「전차로 GO!(가칭)」도 선을 보였다.
본 리포터의 관심을 끈 작품은 바로「 레이 크라이시스」였다. 슈팅 게임의 명작인 「레이 스톰」의 뒤를 이어 나오는 작품으로 4월 20일에 발매될 예정이다. 이미 나온 아케이드용을 PS용으로 개량하여 이식되는 작품이다.

▲ 「기차로 GO!」의 데모 화면

▲ 이번에 새로 발매된 「레이 크라이시스」

▲ 타이토의 캠페인 걸은 중국풍의 패션이 특징

■ 마치며

취재를 하며 가장 크게 느낀 점은 '비디오게임계가 변하고 있다'라는 것이었다. 많은 비디오 게임기들이 PC에서나 볼 수 있었던 많은 규격을 채택하기 시작했으며, PC의 고유영역으로만 여겨져 오던 네트워크, 통신분야에까지 발을 들이고 있다.

▲ 비디오게임과는 전혀 관계없으리라 여겨지던 네트워크 관련 업체들도 각각의 부스를 마련, 전시장에 자리를 잡고 있었다

▲ 허드슨에서 출품한 룬 제이드도 네트워크 RPG를 지향하는 작품이다

'네트워크 및 데이터 송수신'이라는 영역으로 들어가기 위해 각 비디오게임 제작사들은 전용 하드디스크 같은 각종 저장장치를 비롯, 화상통신용 카메라, MP3를 다운로드 받아 휴대하며 들을 수 있는 휴대용 MP3플레이어 등등 이전까지는 생각할 수 없었던 여러 가지 제품들을 개발, 출시를 눈앞에 두고 있다. 닫혀진 국내의 인식이 비디오게임기를 단순한 게임기계로만 인식하고 있는 동안, 비디오게임 시장은 전혀 다른 방향으로 나아가고 있었다. 다시 말해 비디오게임기는 모회사의 캐치프레이즈처럼 토털 엔터테인먼트 머신으로의 변혁을 꾀하고 있는 것이다. 시장개방 이후 물밀듯이 밀려오게 될 새로운 비디오게임 문화. PC 환경 그리고 PC 활용만이 절대적이라고 여겨지는 국내의 현실에 토털 엔터테인먼트 머신으로서의 비디오게임기가 자리잡을 수 있을 것인가? 겪어보기 전에는 그 누구도 확실한 답을 줄 수 없는 이 질문을 던지며 이번 TGS 2000 봄 취재기를 마치고자 한다. 더 자세한 게임 소식은 신작 소개코너를 통해 전달하도록 하겠다.

Top Game Ranking

플레이스테이션/ 플레이스테이션 2 Top 10

1 철권TT

PS2/격투액션/남코/3월 31일/6, 800엔

담당자 멘트

드역시 예상했던 대로 철권TT의 강세가 돋보이는 달이었습니다. 등장하자마자 1위로 올라섰군요. 미소녀 캐릭터들로 인기를 끄는 DOA2가 그 뒤를 추격하고 있지만 캐릭터성보다는 박력 있는 파이팅을 펼치는 철권TT를 따라잡기엔 무리인 것 같습니다. 아예 이 기회에 남코와 테크모 합작으로 「철권 VS DOA」를 내놓는 것은 어떨지? 초기 발매 소프트가 빈약했던 PS2에 그나마 인기를 끌었던 릿지레이서 V는 금방 왕좌를 빼앗겼습니다. '후카미의 돌풍은 역시 레이코를 못 따라가는 것인가…' 하는 생각이 드는군요. 하지만 격투게임은 대전 상대가 없으면 재미가 없는 법. 현재 차트를 차지하고 있는 게임들은 격투게임이 대부분인데 그 인기는 대작 RPG가 나오면 시들어버리겠죠?

2 데드 오어 얼라이브 2

PS2/격투액션/테크모/3월 30일/6, 800엔

3 릿지레이서 V

PS2/레이싱/남코/3월 4일/6, 800엔

4 베이그랜트 스토리

액션 어드벤처/스퀘어/2월 10일/6, 800엔

5 기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보

SLG/반다이/2월 10일/6, 800엔

6 스트리트 파이터 EX 3

PS2/대전 액션/캡콤/3월 4일/6, 800엔

7 월드 스타디움 4

스포츠/남코/3월 23일/5, 800엔

8 기타프릭스 2nd MIX

음악 게임/코나미/ 2월 23일/2, 800엔

9 더 킹 오브 파이터즈' 99

격투액션/SNK/3월 23일/5, 800엔

10 스트라이더 비룡 1&2

액션/캡콤/2월 24일/6, 800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 마벨 VS 캡콤 2 ~New Age Of Heroes~

격투액션/캡콤/3월 23일/5, 800엔

담당자 멘트

'이번달에는 뉴페이스가 많이 보이는군요. 높은 게임성을 인정받아 게임 시장에서 물건을 보기힘들 정도로 인기가 좋은 「마벨 VS 캡콤 2」는 당당히 1등에 올랐습니다. 그리고 스포츠 게임인 「NBA 2K」와 「실황 야구」가 각각 8, 10위에 랭크됐고 「킹오파 '99」는 9위에 올랐군요. 새로운 게임이 높은 게임성을 게이머에게 인정받아 높은 순위로 자리매김한다는 것은 매우 기분 좋은 일입니다. 다음달에도 「삼바 DE 아미고」, 「사쿠라 대전」, 「렌타 히어로 NO. 1」, 「구원의 반」, 「이노센스 티어즈」 등 높은 게임성이 예상되는 게임이 줄줄히 대기하고 있습니다. DC인들이여, 이제는 어깨 좀 펴고 삽시다.

2 바이오 해저드 - 코드 : 베로니카

어드벤처/캡콤/2월 3일/6, 800엔

3 크레이지 택시

레이싱/세가/1월 27일/5, 800엔

4 셴무 ~ 제 1장 요코스카 ~

FREE/세가/99년 12월 29일/6, 800엔

5 버추어 스트라이커 2

스포츠/세가/99년 12월 2일/5, 800엔

6 세가GT

레이싱/세가/2월 17일/5, 800엔

7 버추얼 온 - 오라토리오 탠그램 -

액션/세가/99년 12월 9일/5, 800엔

8 NBA 2K

스포츠/세가/3월 23일/5, 800엔

9 더 킹 오브 파이터즈 '99 에볼루션

격투액션/SNK/3월 30일/5, 800엔

10 실황 파워풀 프로야구 DC

스포츠/코나미/3월 30일/5, 800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 별의 카비 64

액션/닌텐도/3월 24일/6, 800엔

담당자 멘트

드디어 카비 64가 나왔습니다. 오래간만에 나온 N64의 대작 액션게임이니 만큼 소중하게 생각하고 N64가 있으신 분은 반드시 플레이해보시기 바랍니다. 오랜 기다림에 걸쳐 나온 작품이라서 발매되자마자 바로 1위 등극. 덕분에 동키콩 64가 한 단계 떨어졌군요. 하지만 동키콩 64의 인기도 여전히 대단합니다. 하지만 이달에 주목할 것은 드디어 포켓 몬스터 금이 상위권으로 본격적인 진입. 앞으로 어떻게 될지 새삼 궁금하게 합니다. 그밖에는 그다지 많은 변화가 없었지만 다음달 젤다의 전설 외전인 무쥬라의 가면의 선전을 기대해 봅시다.

2 동키콩 64

액션/닌텐도/99년 12월 10일/7, 800엔

3 포켓몬스터 금

GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4, 800엔

4 슈퍼로봇대전 64

S · RPG/반프레스토/99년 10월 28일/7, 800엔

5 바이오 해저드 2

어드벤처/캡콤/1월 28일/7, 800엔

6 오우거 배틀 64

S · RPG/닌텐도/99년 7월 14일/7, 800엔

7 젤다의 전설 64

RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6, 800엔

8 마리오 파티 2

보드 게임/닌텐도/12월 17일/5, 800엔

9 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

스포츠/코나미/99년 7월 29일/7, 200엔

10 와리오랜드 3 ~이상한 오르골

GB/액션/닌텐도/3월 21일/3, 800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 2000년 4월 1일 ~ 4월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 00년 4월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 PUMP IT UP

음악 게임/안다미로

담당자 멘트

아케이드 업계의 판도가 조금씩 변화하는 모습을 볼 수 있군요. 우선 DOA2의 순위가 급격히 상승. 이는 아마도 플스2와 드캐로 발매된 것이 도움이 된 것 같습니다. 그리고 DDR 3rd MIX가 결국 Ez2Dj SE의 인기를 넘어서 2위에 랭크되었습니다. 역시 DDR의 인기는 대단한가봅니다. 코나미의 음악 게임인 「드럼 매니아 2nd MIX」, 「기타프릭스 3rd MIX」의 인컴 테스트가 한창인데 순위변동에 어떤 변화를 줄지 기대가 되는군요. 그리고 드캐로 발매된 「마블 VS 캡콤 2」의 아케이드용 버전이 국내에 많이 깔렸으면 하는 바램입니다. 마지막으로 9위와 10위에 새롭게 진입한 세가의 버추어 스포츠 시리즈에도 기대를 걸어봅시다.

2 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX — 음악 게임/코나미

3 데드 오어 얼라이브 2 — 격투 액션/테크모

4 Ez2Dj ~스페셜 에디션 ~ — 음악 게임/어뮤즈 월드

5 드럼 매니아 — 음악 게임/코나미

6 비트매니아 DX II - 세컨드 스테이지 - — 음악 게임/코나미

7 크레이지 택시 — 레이싱/세가

8 철권TT — 격투 액션/남코

9 버추어 테니스 — 스포츠/세가

10 버추얼 NBA — 스포츠/세가

기대 소프트 Top 10

1 파이날 판타지 9

PS/RPG/스퀘어/7월 16일/6, 800엔

담당자 멘트

철권TT가 발매되어 순위에 많은 변동이 있었습니다. 우선 기대도가 급상승중인 「파이널판타지 9」이 결국 1위를 차지했군요. 그리고 또 발매 연기로 인해 몇 개의 작품들에 대한 기대도가 떨어진 모습을 볼 수 있는데, 그 작품들은 대충 「드래곤 퀘스트 7」과 「슈퍼로봇대전 α」로 보여집니다. 이번달은 N64를 또 한번 뒤집어 놓을 젤다의 전설 외전 「무쥬라의 가면」의 발매에 이목이 집중될 것 같네요.

2 드래곤 퀘스트 7 — PS/RPG/에닉스/미정/6, 800엔

3 SNK VS 캡콤 — ARC/격투 액션/캡콤/미정/미정

4 젤다의 전설 ~무쥬라의 가면 — N64/A · RPG/닌텐도/4월 27일/5, 800엔(카트릿지) 7, 800엔(메모리확장팩 포함)

5 테일즈 오브 이터니아 — PS/RPG/남코/3월/미정

6 그랜디아 2 — DC/RPG/게임아츠/미정/미정

7 슈퍼로봇대전 α — PS/S · RPG/반프레스토/봄

8 오니무샤(가제) — PS2/ADV/캡콤/여름

9 센티멘탈 그래피티 2 — DC/SLG/NEC 인터채널/봄

10 사쿠라 대전 3 ~ 파리는 불타고 있는가~ — DC/어드벤처/세가/가을/미정

프리 랭킹 - 레이싱 게임편 Top 10

1 릿지 레이싱 시리즈 33%

담당자 멘트

많은 게이머들 사이에서 꾸준한 인기를 얻고 있는 레이싱 게임. 오랜 역사를 지닌 게임인 「릿지」시리즈는 예상대로 높은 인기를 보여줍니다. 그 뒤로는 「그랜트리스모」가 바짝 달라부터 추격의 고삐를 늦추지 않고 있는 모습을 볼 수 있네요. 「마리오카트 64」는 이유를 불문하고 꾸준한 인기를 얻고 있는 것 같습니다. 같은 형식의 레이싱 게임인 「디디콩 레이싱」과 「초코보 레이싱」등도 눈에 띄는 것으로 볼 때, 가볍게 즐길 수 있는 이 레이싱 게임도 꽤 많은 인기를 얻고 있다는 것을 알 수 있습니다.

순위	게임	비율
2	그랜트리스모 시리즈	31%
3	크레이지 택시	10%
4	마리오 카트	8%
4	세가 렐리 시리즈	8%
6	데이토나 시리즈	5%
7	디디콩 레이싱	2%
8	토우게 시리즈	1%
9	쵸코보 레이싱	1%
10	봄버맨 레이싱	1%

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

S N

PS2의 강력한 그래픽 능력을 살린 「철권TT」와 「DOA2」, 원래 인기 시리즈였던 「KOF'99」등의 격투 게임과 다른 한편으로는 「인연이라는 이름의 펜던트」,「인피니티」,「혁사문 가디언즈」등의 연애 시뮬레이션들이 강세를 보인 한 달로서 이 두 장르에 염증이 있는 게이머들은 약간은 괴로운 한 달이 될지도 모르겠다. 단 DC 소프트는 이 두 노선과는 다른 장르들의 게임들이 주류를 이루고 있다. PS2의 충격이 언제 끝날지가 DC에의 관심을 모을 수 있는 관건일 듯하다.

10 돈이 없으면 꿔서라도 구입해야할 게임이다.
9 소장용이다. 구입해서 플레이하고 영구 소장하자.
8 어떤 방식으로든 플레이를 해 보아야만 할 게임이다.
7 썩어도 준치라고 하더라…
6 빌려서 한다면 말리지는 않겠지만 구입을 고려한다면 그만 두는 것이 좋다.
5 이미 구입했다면 되팔아도 살 사람이 없는 게임이다
4 게임을 좋아한다면 이것보다 더 나은 게임들을 하라
3 이런 것을 산다는 것은 IMF 시대에 죄악 이외의 그 무엇도 아니다
2 시디가 하늘에서 떨어지지 않는 한 절대로 플레이하지 말자.
1 실수로 구입했다면 그대로 제거하자. 타인에게 팔려는 생각을 하는 당신은 악인이다
0 산다고 하는 사람은 도시락을 싸가지고 다니면서 말리고 싶다

등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 리뷰에 붙어 있는 ¿|란에는 그 리뷰어가 느끼는 게임 최대의 장점을 한 마디로 서술하여 게임의 장점을 한 눈에 파악할 수 있도록 하였다. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 데드 오어 얼라이브 2

PS2, DC/테크모/대전격투/3월 30일

紳士임당

그는 재미없는 게임도 재미있게 즐기려고 노력하는 게이머였다. 하지만 지금은 재미있는 게임을 재미있게 즐길 시간조차 없어 슬퍼하는 게이머이다. 게임은 즐기는 것이라고 우기면서 대편에서 이기면 기고만장한다는 비열함도 가지고 있어 상사라는 넥에 침을 뱉고 있다. 특별히 싫어하는 게임장르는 없고 이것저것 집적거리는 타입. 기자가 되기 전에는 '전중록 힘낸다 철야파워 게이머' 였다고 우기지만 글쎄, 아직도 믿는 사람이 없는데말이지, 최근엔 바빠진 관계로 기타프릭스나 드럼매니아 같은 육식게임을 즐기고 있다.

GO,GO,GO! : 오라, 오라, 오라 | 아무거나 오라!
Speciality : 상황에 따라 바뀜, 현재 드럼매니아, 기타프릭스

• 强占! 가뜩이나 없는 기판, 가정에서 편안하게~♬〈DC용 플레이〉 — 8

예전 아케이드 공략 때에도 상당히 재밌게 즐겼던 데드 오어 얼라이브 2, 이번 DC용에서는 그 아케이드판을 부담도! 없게! 완벽히! 이식하여! 즐거움을 준다. 그리고 4인 플레이가 가능하니 친구가 많은 사람은 패드만 몇 개 더 준비한다면 자신과 싱크로 되지 않는 친구들을 판별할 수 있다. 타격감도 불만 없지만 PS2판처럼 코스츔이 추가되지 않은 것이 가장 아쉬운 점이다. 그리고 홀드가 쉬워진 것도 장점이자 단점. 게임자체가 워낙 변화가 많아져서 예전 플스판 DOA처럼 18금 대리만족만을 위한 게임에서 탈피했다. 이것만은 틀림없다. …부모님 앞에서 이 게임을 하면 자랑스럽게 여기실지도. "아이구, 내 새끼가 요상한 걸 하고있네, 벌써 장가갈 때가 다 됐구나"

사미

좋아하는 장르는 어드벤처와 비주얼 노벨이며, 캐릭터성이 뛰어나고, 시나리오의 깊이가 있는 게임을 좋아한다. 좋아하는 인물은 칸노 히로유키, 좋아하는 원화가는 야마즈유 타츠키, 좋아하는 제작사는 아엘과 시즈웨어, 좋아하는 게임은 미소녀 게임, 좋아하는 성우는 히카미 쿄코와 코우다 마리코, 이 중 두 가지 조건만 맞아도 플레이한다. 그 외 슈팅이나 레이싱 두 장르를 제외한 모든 장르에서 전형적인 대작이라 불리는 게임은 일단 플레이한다(하지만 그 대작의 기준에 문제가 있다고 한다).

GO,GO,GO! : 전반적인 미소녀 게임, 어드벤처
Speciality : 디지아이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

• 强占! 뛰어난 캐릭터성과 높은 완성도〈PS2용 플레이〉 — 9

이식도는 완벽하며 그래픽과 연출의 수준은 지금까지 발매된 게임 중에서는 최고, 뛰어난 캐릭터성과 격투게임으로서도 전혀 손색이 없는 게임성은 같은 날 발매된 철권TT와 비교해도 전혀 뒤떨어지지 않는다고 생각한다. 또한 추가된 코스츔은 200%의 만족을 주며 아케이드판에 비해 간단해진 홀드 시스템도 초보자와의 핸디캡을 줄이는데 충분한 역할을 해준다. 무엇보다 국내에서는 찾아보기 힘든 DOA2를 가정에서 즐길 수 있다는 것과 각 캐릭터들의 대사를 모니터 스피커를 통해 생생하게 들을 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 게임성은 상당히 심오해서 심리전을 요구하는 상, 중, 하단 홀드와 태그콤보 등 간단히 스토리 모드만 즐길 수도 있지만 한번 파고들면 끝없이 파고들 수 있다는 것이 특징. 또한 조금만 연습해도 뛰어난 연출의 무한 태그콤보를 사용할 수 있기 때문에 본인같이 격투게임에 둔한 사람도 하면 된다는 자신감을 심어주는 교육적인 소프트.

防塵

범재와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머, 즐기는 게임 영역에 일정한 울타리가 있어서 그 바깥에 있는 게임과는 좀처럼 친숙해지지 않는다. 하지만 게임에 관한 지식을 쌓는 것에 관심이 있어서 학생때도 같은 자세로 게임에 임하는 마음가짐을 잊지 않으려 노력한다. 심지어 절대로 즐기지 않는 대전 격투 장르의 게임도 커맨드 표만은 외우고 있다. 점차 등장하는 새로운 장르에 예전의 단순 장르가 사라지는 것에 대해 목하 고민 중.

GO,GO,GO! : 어드벤처, 퍼즐
Speciality : 유구환상곡 시리즈, FF5.

• 强占! 완벽한 이식도+α〈양쪽 모두 플레이〉 — 9

이식도에 대해 불만을 토하는 자가 있다면 그는 이 세상 어느 게임을 플레이해도 만족할 수 없을 것이다. PS2에서 아무리 계단 현상이 나타난들, DC판이 데모 모드에서 프레임이 줄어들든 절대로 게임에 지장이 있는 점은 찾아볼 수 없으며 양쪽 모드 타격감과 판정도 확실하다. PS2와 DC판에 다소 차이는 있지만 새로운 복장의 추가, 스테이지의 추가, 오락실보다 훨씬 잘 들리는 음성 등등으로 인하여 스틱 구입의 당위성을 부추긴다. 패드로 플레이 할 경우 PS2의 경우에는 그렇게 커다란 무리가 없지만 DC판의 경우에는 엄지손가락이 너무 아파서 스틱이 반드시 필요하게 된다는 점이 단점으로 지적된다. 게임 자체에서 무언가 꼬집어낼 만한 점은 발견하지 못했다.

소년 X

NOW PRINTING

게임이란 매력이라 생각하는 사람. 그래픽 사운드 스토리 연출 모두 아무리 멋져도 게임 자체에 매력을 느끼지 못하면 거들떠보지도 않는다. 중후한 판타지 분위기를 사랑하며, 손에 들러붙는 게임을 좋아한다. 같은 이유로 조작감이 조금이라도 떨어지는 게임에는 높은 평가를 내리지 않기도… 게임을 결코 가볍게 즐기는 일없이 하나에서 열까지 공부하고 연구하고 파고들며 임내는 타입.

GO,GO,GO! : 매력만 있으면 OK
Speciality : 오우거 배틀 시리즈, VF3, DOA2

• 强占! 이보다 더 아름다울 수는 없다!〈양쪽 플레이〉 — 10

나오미 기판으로 발매되어 최고의 그래픽과 임팩트를 자랑하던 DOA2가 드디어 가정용으로도 이식되었다. 물론 이식도는 상당히 충실해서, 얼핏 봐서는 아케이드용과의 차이가 거의 느껴지지 않는다. 눈을 부릅뜨고 자세히 뜯어보면 팔이나 다리 등의 폴리곤 수가 약간 적은 것이 느껴지기는 하지만… 게임성과는 별문제. 가정용 DOA2의 최고 장점이라면 역시 4인 배틀과 충실한 스파링 모드를 꼽을 수 있다. DOA2의 완성된 태그배틀 시스템을 이용한 2 : 2 대전은 다수의 플레이어들을 동시에 즐겁게 해 주고, 세세한 사항을 하나 하나까지 설정할 수 있는 스파링 모드는 콤보 연구나 홀드 연습 등 모든 트레이닝에 매우 적합하다. 게다가 PS2판에는 다수의 추가 코스츔과 오리지널 태그잡기가 포함되어 소장가치 3.14배!

B. 인피니티

PS/카드/시뮬레이션/3월 23일

• 强占! 해보지 않은 사람에게 대작을 클리어한 것처럼 자랑할 수 있다(뒤는 책임 못진다).

이렇게 말이 진부하고 쓸데없이 길게 흐르는 게임에는 본인의 특성상 거부감을 일으킬 수밖에 없다. 한 번 클리어하는 데에도 상당한 인내심을 요구한다. 게다가 캐릭터들이 전부 대학생(+중학생 1명, 고등학교 3학년이라고 박박 우기지만 흥! 이미 그딴 것은 들리지 않아)인데도 불구하고 사고방식은 그다지 대학생 같아 보이지 않는다는 것도 거슬린다. 「L의 계절」이 생각나는 사이킥 대목도 눈에 띄지만 그렇게 감흥을 주지는 못했다. 물론 이런 장르의 게임에 이골이 난 게이머들은 여전히 재미있게 즐길 수 있도록 이벤트 CG가 상당히 많이 산재해 있다는 건 인정해 줄 수 있지만, 앞에서 말했다시피 거기까지 가기가 너무 지겨워서 하기 힘들다. 과연 수면제 게임의 최고선두주자, 카드!! 그들은 철야하는 본인을 위해서 이 게임을 준비한 것이리라. 필시. 빨리 인연이랑 이브제로나 해야겠다.

• 强占! 감동적인 시나리오

호화성우들의 뛰어난 연기가 게임의 몰입도를 한층 높여준다. 모든 대사가 음성 지원되기는 하지만 진행 템포가 느리고, 텍스트량이 많아 게임이 조금은 진부하게 느껴질지도 모른다. 전체적으로 조금 짜증나는 부분들이 있지만 게임자체는 괜찮은 느낌이며 특히 음악과 시나리오쪽은 상당한 수준을 보여준다. 오래만에 순수한 감동을 느낀 게임으로 플레이가 아닌 클리어를 전제로 게임을 즐긴다면 반드시 만족할 수 있을 것이다. 개인적으로는 근래 나온 미소녀 게임 중 「인연이라는 이름의 펜던트」와 함께 수작이라고 생각한다. 결론은 「메모리즈 오프」만큼 재미있는 게임.

• 强占! 50파일을 세이브할 수 있는 경제적인 메모리 카드 1블럭

카드답다. 라고 밖에 할 말이 없다. 진부하면서도, 그렇지 않은 듯한 스토리에 쓸데없이 길다고 느껴질 정도의 슬로우 템포. 화려한 성우진으로 몰입감을 유도하는 요상한 심리 자극적 요소까지 그야말로 카드의 것이다. 텍스트 분량이 쓸데없이(말 그대로 쓸데없이) 많은 것은 구체적인 정경 묘사와 지루함을 동시에 갖춘 양날의 검이다. 캐릭터들의 정면 컷과 측면 컷이 많이 차이가 나서 같은 캐릭터라 여겨지지 않을 정도라는 것이 의외로 거슬려서 게임에 제대로 몰입할 수 없는 점은 해본 사람만이 알 수 있는 짜증 요소. 플레이 타임이 길기 때문에 느긋이 플레이하는 인내심이 필요하다. 게임 내의 이즈미라는 캐릭터의 공략 여부가 논란이 되었던 적도 있지만 그 점에 대해서는 바로 위의 리뷰어가 잘 설명해줄거라 믿는다.

• 强占! 수시로 할 수 있는 세이브 및 로드

이런 종류의 게임이 거의 다 그렇듯이 일본어를 전혀 모른다면 진행하면서 아무런 느낌을 받을 수가 없다(그래픽이 예쁘다는 등의 느낌은 있겠지만). 따라서 국내에서는 유저의 폭이 너무 좁다는 것이 문제라면 문제. 하지만 그런 것을 제외한다면 꽤 잘 만든 게임이다. 우선 「메모리즈 오프」때와 같이 극히 적은 메모리 카드의 블럭으로 수많은 데이터 파일을 관리할 수 있다는 것이 가장 좋은 점이다. 또한 게임 중에 스타트 버튼을 누르면 언제나 세이브 및 로드를 할 수 있으니 엔딩을 보기에 아주 수월하다. 게임 전체로 볼 때 로딩에 걸리는 기간도 짧은 편이고 음성의 지원 및 지나간 대사의 재확인, 자동 스킵의 유무 결정 등등 최대한 쾌적한 플레이를 진행할 수 있게 지원해 놓았다. 한가지 문제인 것은 위에서도 나왔듯이 한 캐릭터가 버그로 인해서 공략이 불가능하다는 것이다. 일본에서는 버그가 있는 초회 생산품을 무상 교환도 해준다고 하지만 국내에서는 어차피 물 건너 이야기일 뿐….

C. NBA2K

DC/세가/스포츠/3월 23일

• 强占! 생생하고 실감나는 연출, 서양 아저씨들을 섬세히 묘사하여 더더욱 공포스럽다

NBA2K를 플레이하다 보면 '아, 정말 TV중계를 보는 것 같다' 라는 생각을 종종 하게 된다. 같은 농구게임도 드림캐스트라면 달라지는 것인가. 농구장의 분위기라든지 선수들의 움직임 등이 상당히 리얼하게 표현되어 있다. 경기의 속도감도 상당해서 잠시라도 한눈을 팔면 뭔가 일이 벌어질 것 같고, 몰입도가 워낙 높아서 한눈을 팔 수가 없다. 게다가 4인 동시 플레이 가능이라는 절정의 어빌리티도 가지고 있어서, 여러 사람이 모여도 모두가 만족할 수 있다. 선수 크리에이트 모드에서 자신만의 오리지널 선수를 만드는 재미도 쏠쏠하다. 나는 도무지 스포츠 게임은 영… 이라는 사람이 아니면, 누구나 한 번쯤 플레이해도 좋을 게임. 그런데, 농구공이 손에서 붕 떨어져 있는 것은 어떻게 좀 안되나…. 또~덩크할 땐 그게 무엇인가? 마치 계란을 구입하여 바구니에 조심조심 넣는 듯한 썰렁함이 느껴졌다. …좀 다른 느낌일지도?

• 强占! 그래픽은 단연 최고

드림캐스트의 성능을 단적으로 보여주는 뛰어난 그래픽만으로도 충분히 살 가치가 있다. 그래픽뿐만 아니라 움직임도 부드럽고, 표정도 리얼하여 농구게임을 좋아하는 게이머라면 빌려서라도 필히 플레이해야만 하는 게임. 또한 다양한 연출과 기술이 있음에도 조작은 간단하여 쉽게 게임에 몰입할 수 있다. 아날로그의 조작감도 뛰어나며 세세한 설정은 실제 농구팬들에게 환영받을 수 있는 요소. 선수 하나하나가 모두 살아있는 듯하며 박진감 넘치고 템포가 좋은 시합진행은 스포츠 게임임에도 불구하고 수십시간을 즐길 수 있게 만들어 준다. 단지 불만점이 있다면 비주얼 메모리의 198블럭을 먹어, 비주얼 메모리 하나 가지고 간간히 버텨오던 유저에게는 그 문제의 심각성을 더해주며 박진감 없는 덩크는 게임의 감점요소. 농구게임을 좋아하고, NBA에 지대한 관심을 가지고 있다면 구입이다!

• 强占! 생동감 만점

스포츠 게임은 그다지 좋아하지만 파워 덩커즈 시리즈는 꼬박꼬박 해온 탓에 적응에 그리 오랜 시간은 걸리지 않았다. 그렇다. 조작감이 꽤나 비슷하다. 오히려 더 간단한 조작으로 많은 움직임이 가능하여 더 쾌적하다. 실황 중계의 현장감이나 깨끗한 폴리곤 캐릭터의 실감나는 행동은 그야말로 현 농구 게임의 최고봉을 보는 듯하지만…유감스럽게도 덩크의 박력이 전혀 느껴지지 않는다. 지대한 감점요소. 자유투가 너무 쉬워서 긴장을 전혀 느낄 수 없는 점도 문제라면 문제. 다른 농구 게임 타이밍을 생각하고 리바운드나 블로킹을 시도하면 거의 백이면 백 골 텐딩이 되어버려서 약간은 당혹스럽지만 단점이라고 생각되지는 않는다. 농구 게임 때문에 버추어 NBA를 하러 오락실 가는 사람들에게는 당연히 추천 작품.

• 强占! 정교한 근육 묘사가 압권!

스포츠 게임, 특히 농구 게임을 좋아하는 유저라면 구입해도 절대 후회하지 않을 수작. 드림캐스트의 성능을 최대한 살려 농구장의 분위기를 그대로 만들어 냈다. 선수들 하나 하나가 그야말로 살아 움직이는 듯하며, 표정도 다양하고 박력 또한 굉장하다. 자유투 또한 이제까지와는 색다른 방법을 보여주고 있고, 아날로그 방향키의 조작감도 좋다. 게다가 섹시 스타에서 화성인까지 오리지널 스타를 만들어 낼 수 있는데, 그 설정이 너무도 세세하다. 본래 스포츠 게임에는 높음 점수를 주지 않는 필자이지만, 점수를 주지 않을 수 없는 게임. 빠진 1점은 198블럭이라는 어마어마한 세이브 데이터의 몫(VMS 하나에 200블럭이란 말이다!).

D. 드럼매니아 2nd 믹스

AC/코나미/음악게임/인컴 테스트

• 强占! 약점이 거의 없다♡

본인은 음악게임, 특히 드럼과 기타를 아주 좋아하고 거기에 쓴 돈만 해도 플스2 정도는 가볍게 구입할 수 있을 정도이다(MIDIST: 거짓말 마. 경차까지 가능해). 한마디로 요건 드럼에 미친 인간이 쓰는 리뷰. 일단 전작까지 즐겼던 사람이라면 확실하게 투자할 수 있다. 그리고 전작들의 곡(세션 포함)도 모두 지원되며 보컬곡 다수 추가. 일단 정식 수입은 아주 희망적이다. 옆에 쌓인 돈과 사람들을 보면… 기쁘기 그지없다. 단, 일본어 문제 때문에 정식수입 때 짤리지나 않을는지 걱정. 그리고 드럼킷들의 노트 구분간격이 좁혀졌고 모드 걸기가 쉬워졌다. 기본적으로 리얼에서 심벌을 연타하면 익스리얼로 들어가고 베이스를 연답(?)하면 노트속도가 빨라진다(최고 7배속까지!! …던가?). 게다가 디디알처럼 양쪽 화살표를 누른 채로 스타트버튼을 누르면(게임도중에도 가능)!!!!! …나중에 시험해 보시길. 흐흐흐.

• 强占! 산뜻하다

화면 구성이 전작에 비해 깔끔해지고 그래픽도 약간 변화하여 신선한 느낌을 준다. 1st를 하던 사람을 그대로 2nd로 흡수할 수 있도록 만들었다는 것이 장점. 아직 인컴 테스트라 그런지 몰라도 일본곡들도 그대로 수록되어 있으며 문제의 여지가 있는 장면들도 아직은 그대로 살아있다는 것도 마음에 든다. 그리고 모드를 걸기가 쉬워졌으며, 신곡들도 대체적으로 마음에 들지만 그 난이도는 별로 할말이 없다. 전작을 몰두해서 플레이했던 사람이라면 모를까 드럼을 하지 않던 사람이라면 새삼 관심을 가질 필요는 없는 게임. 그리고 장점이라면 모든 사람이 2nd를 플레이하기 때문에 구석에서 유유하게 1st를 플레이할 수 있다는 것이 마음에 든다. 기타 3rd와 세션 플레이도 가능하지만… 두 개 같이 들여놓는 게임센터가 있을려나…?

• 强占! 방대한 수록곡과 재미있는 노트 패턴

모든 리듬 액션 게임이 다 그렇듯이 퍼스트에 비하여 상당히 어렵다. 이미 익스리얼 나이트메어 클리어로는 명함도 내밀 수 없을 정도. 전작들에 비하여 재미있는 패턴들이 눈에 띄게 늘었다. 극단적으로 말하면 곡 내내 하이햇만 치거나 스네어만 치고 있는 경우도 심심찮게 등장한다. 세션 플레이 곡들을 따로 플레이할 수 있다는 점, 기타 세컨드의 노래들 중 몇몇 곡이 옮겨왔다는 점(게다가 세션 가능) 등등 장점 한 가득이다. 통체는 같은 것을 사용하지만 게임 화면이 아주 달라진 점도 산뜻. 단점으로 지적할 만한 것은 역시 신곡들의 난이도와 어찌 보면 의외로 빨리 질릴 수도 있는 리듬 게임 특유의 단점 정도?

• 强占! 신난다!

전작 드럼매니아(국내명 : 퍼커션 프릭스)를 즐기던 플레이어라면, 플레이하지 않을 수 없는 게임이 나왔다. 많은 곡들이 추가되었고, 기타 프릭스 3rd와의 세션도 가능하다. 1st 보다 곡들의 노트가 손 맛 나게 배치되어 있다. 몸을 쿵쿵 울리는 사운드도 좋다. 아직까지 퍼져 있는 업소는 거의 없지만, 주위를 수소문하여 위치를 알아낸 뒤, 달려가 돈의 산을 쌓아놓고 플레이하도록 하라. 유일한 문제는 몰입도. DDR 3rd MIX가 나왔을 때 그랬듯이, 전작만큼의 임팩트가 없기 때문에, 처음만큼 열중해서 하기는 힘들다는 것. 글쎄… 리듬액션 게임의 어쩔 수 없는 숙명이라고 할까.

파워 나침반

E. 철권 태그 토너먼트
PS2/남코/대전격투/3월 30일

F. 킹 오브 파이터즈 '99
PS/SNK/대전격투/3월 23일

곰됴이

귀여운(!) 외모와 달리 과격한 격투게임을 즐기는 게이머. 한편 좋아하는 게임은 기술표를 달달 외우기도 하지만 나이 탓인지, 선천적으로 느린 반사신경 때문인지 고수의 관문 앞에서 언제나 좌절한다. 젊었을때는 RPG를 가장 즐겼으나 역시 나이 탓인지 RPG에서 울어지는 대화만 보면 두드러기가 돋는 등 부작용이 심하기 때문에 대전격투와 액션 RPG 등으로 치료받고 있는 중. 특별 요법으로 DDR 3rd SSR 특훈을 받고 있기도 하다.

GO,GO,GO!: 대전격투게임, S-RPG, RPG, 댄스게임
Speciality: 철권 시리즈, 스파 시리즈, 택틱스 오우거, 최후의 인도(忍道)

·强占! 오락실보다 훨씬 낫다

아케이드용은 전 캐릭터의 모든 기술을 마스터하여 모쿠진을 주 캐릭터로 플레이할 정도로 질리게 플레이했다. 그래서 PS 2 철권TT는 엄청난 기대를 갖고 기다리고 있었다. 그러나 막상 나온 것은 약간 실망이었다. 기대가 너무 큰 탓이었을까? 물론 게임성은 아케이드용 그대로이다. 그래픽은 정말 비교도 할 수 없게 좋아졌고 오리지널 오프닝과 엔딩 역시 만족한다. 특히 오프닝의 니나와 언노운의 엔딩 모습은 지금까지 본 어떤 CG무비보다 훌륭하다. 그런데 게임 시스템 상 어쩔 수 없는 배경과 무한할 필드의 부조리는 주변 그래픽이 훌륭해서인지 더욱 괴리감을 느끼게 한다. 한마디로 배경과 바닥이 따로 노는 것이 너무 잘 느껴진다. (미시마 공업고등학교 배경에서 플레이해보면 가장 심하다) 또한, 혼자 놀 수 있는 모드가 부족하다는 느낌이 든다. 철권 볼링도 재미있긴 하지만 전작의 철권 포스 모드만 못한 느낌이다.

·强占! 절대 없다!

아케이드와 너무 너무 틀리다. 프레임 삭제가 너무 심하다. 어떻게 보면 슈퍼패미컴용 대전격투게임을 즐기고 있다는 생각이 들 정도이다. 프레임 삭제가 심하더라도 게임성엔 변화가 없어야 할텐데, 너무 프레임 삭제가 눈에 띄어서 판정마저 달라졌다는 기분이 든다. 비록 업소에서 많이 플레이를 해보지 않아서 잘은 모르지만, 이 정도로 프레임 삭제가 심하다면 정말 달라지지 않았을까 하고 생각한다. 만일 킹오파를 너무 좋아해서 PS용 킹오파를 사려는 분들은 잠깐 멈추고 드캐용 킹오파 99를 사시길. 드캐가 없다면… 그나마 집에서 킹오파를 즐길 수 있다는데 만족하고 눈 질끈 감고 사는 것도 좋을지도… 그러나 그건 단지 갤러리 모드나 음성 모드 때문에 사는 것이 될지도. 게임 자체를 제외한 추가 요소는 좋은 편이기 때문이다.

떠돌이

게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 음악 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO,GO,GO!: 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나USA, 엘리베이터 액션 드래곤 퀘스트 5.

·强占! 4인 태그 배틀

한번의 연기 끝에 그 모습을 들어낸 철권TT. 모든이의 바램대로 높은 퀄리티를 보여준다. 아케이드 판과 비해볼 때 그다지 차이를 느낄 수 없으며(좋으면 좋았지 나쁘진 않다), 플스2 판만의 신 모드들을 즐겨 볼 수 있다. UNKNOWN의 엔딩을 보면 SF영화의 한 장면을 보는 듯한 기분이 날 정도로 높은 수준의 CG를 보여준다. 아케이드 판과 차이점이라면 판정과 태그 콤보, 어떤 캐릭터의 판정은 더 좋아지기도 하고, 일부 캐릭터의 판정은 좀 조절됐다는 느낌이다. 플스2용 철권TT의 진정한 재미라면 역시 4인 태그배틀이 아닌가 한다. 멀티탭을 이용해 두명씩 태그팀을 맞추고 게임을 하면 황당하면서도 멋진 콤보들이 나와 재미를 배가시켜준다. 좀 아쉬운 점이라면 캐릭터와 배경의 부조화정도일 듯. 하지만 역시 남코! 그리고 플스2! 라는 말이면 만사 OK!

·强占! 로딩하난 죽여주게 빠르네…

당연하다는 듯이 이맘때만 되면 발매하는 킹오파 시리즈. 그 최신작인 '99가 발매되었다. 일단 게임의 완성도는 아케이드판에서 이미 인정된 것이니 그다지 할 말은 없다. 게임 외적인 부분을 살펴보자면, 로딩이 무지하게 짧아졌다. 플스로 나왔던 역대 시리즈를 마냥 비웃듯 훌쩍 넘어가버리는 로딩을 보고 있으면 "와! 이거 플스까 마자?" 라는 반문이 저절로 나온다. 하지만 막상 게임을 시작하면 왜 로딩이 짧은지 금새 드러난다. 캐릭터들이 움직일 때 사용되는 프레임 대부분이 말 그대로 삭제 그리고 또 삭제. K' 의 강발차기만 보더라도 프레임이 눈에 환히 보일 정도…. 이런식으로 발매할 것이라면 차라리 하질 말던지…. 로딩이 빠르다는 것만으로 즐기기엔 게임의 이식도가 현격히 떨어진다. 아케이드의 기분을 느끼려고 한다면 일찌감치 포기하시길….

원고 마스터 K

언제부턴가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경외감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데…. 감정의 상태에 따라 플레이할 게임을 찾아 나서기도 한다. 그가 주는 점수는 절대적인 것이 아니라서, 지난달의 10점이 이번 달의 8점보다 못한 경우도 있는 것이다. 사회적 현상을 떠나 그것은, 어디까지나 개인적 점수일까.

GO,GO,GO!: 액션, 시뮬RPG, 어드벤처
speciality: 에스프 레이드, VF3, FF8

·强占! SF를 방불케하는 화려한 오프닝!

철권 3의 오프닝에 나오던 그 헬리콥터가 게임 화면에 그대로 등장한다. 게임의 그래픽이야 성능이 남아돌 정도여서 화려하지만, 어딘가 조금은 무성의해 보이고 손이 덜 간 느낌이 든다. 배부른 소리일까. 게임은 무릴하면 잔소리. 현재 아케이드 격투게임 중 최고의 인컴을 자랑하는 게임의 초탑 이식작이 아닌던가. 화랑의 다리가 짧아졌다거나, 얼굴에 왁스칠 한 것 같은 그래픽이 마음에 안들더라도 게임만은 철권 태그 토너먼트인 것이다. 하지만, 대다수의 캐릭터의 엔딩 테마송이 똑같다는 것은 이해가 가지 않는다. 그만큼 급조되었다는 것일까. 하지만, 철권 볼링에서 보이는 성의에서 보면 그렇지도 않은 것 같고, 철권시리즈의 고질적인 문제이자 독특한 게임성을 만드는 무한 필드도 마음에 들지 않는 점이다. 4인 태그 시에 화면 안에 있는 캐릭터에게만 태그 권한이 있는 것도 특이점. 가정용으로 볼 때, 정가 구입으로 철권 3만큼의 만족을 얻지는 못한 소프트.

·强占! 꾸준한 발매

이번 이식의 컨셉은 쾌적한 로딩이라는 것인가. 캐릭터 선택화면은 5초, 첫 라운드는 9초라는 짧은 로딩 시간을 자랑한다. 그 덕분에 발생하는 캐릭터 크기의 축소와 움직임을 나타내는 프레임의 삭제, 사운드의 질의 저하는 상당하다. 하지만 음성의 경우 삭제는 없는 듯 하니 안심하시길. 아케이드의 스테이지 표현에서 쓰인 아지랑이라던가 비가 내리는 장면 등은 미약하나마 재현되어있다. 그나마 기분을 내는데 사용하면 좋은 소프트일까. 매년 나오는 시리즈인데, 스트라이커 시스템의 추가 같은 것보다 더욱 획기적인 시리즈간의 차별은 둘 수 없는 것인가 하는 의문도 든다. 아무튼 PS 이식작에서는 아케이드에서 느껴지던 캐릭터의 균형감과 박력이 일체 배제되었으므로 오리지널리티(?)를 느낄 수 있을 것이다.

나치스

게임의 겉모습만을 가지고 섣불리 판단해버리는 실수를 저지르기도 한다. 하지만 나중에 직접 플레이를 하면서 재미를 느끼는 경우가 많기 때문에 결과적으로는 남들보다 한 걸음 이상 뒤처진 플레이를 하게 된다. 대전 격투, RPG 종류의 게임과 상관성이 덜한 시뮬레이션 게임을 주로 하고 있다. 한편, 플레이해 온 게임 중에서 연애물이 꽤 큰 비중을 차지하고 있다는 것으로서 이 게이머의 성향을 쉽게 점쳐볼 수도 있다…. 여전히 폭일 본토와는 직접적인 관계가 없지만 폭일 국적을 가진 게임 캐릭터에게는 애착을 갖기 위해 노력 중.

GO,GO,GO!: 대전 격투, RPG, 간단한 시뮬레이션
Speciality: 스트리트 파이터 시리즈, 두근두근 메모리얼

·强占! 시원스런 타격감

예상대로 아케이드 판을 능가하는 완성도를 보여주었다. 화려하고 미려한 그래픽의 오프닝은 물론 대전 화면에서의 발전은 그냥 비교해보아도 바로 느낄 수 있다. 캐릭터의 수는 철권 사상 최대이며 멀티 탭만 구비되어 있다면 최대 4명이 동시에 대전을 즐길 수 있기에 혼자 할 때 보다 재미는 4배 이상으로 늘어난다. 게다가 이번에도 준비되어져 있는 미니 게임인 볼링 모드는 철권 3의 철권 볼 모드 때보다 그 진재미가 늘어난 것 같다. 온 가족이 느긋하게 모여서 볼링을 즐겨보는 것도 바랄 수 있다. 하지만 캐릭터별 엔딩의 구성을 본다면 너무 부실하다는 느낌도 든다. 숨겨진 캐릭터인 'UNKNOWN'의 엔딩 외에는 전부 너무 무성의하고 간단하다. 그러나 그 외중에도 재미있는 내용은 꽤 많이 준비되어있으니 그걸로 만족하자. 지금은 부족한 점도 있어서 그렇지만 앞으로 나올 철권시리즈가 더욱 기대 된다….

·强占! PS이식 시리즈 사상 가장 쾌적한 플레이

SS으로는 이미 그 이식이 DC로 넘어간 상태이지만 PS로는 '99까지 나와버렸다. 일단 제일 눈에 띄는 점은 PS로 이식된 KOF시리즈를 통틀어 로딩에 걸리는 시간이 가장 짧다는 점이다. 물론 프레임의 엄청난 삭제 등의 희생이 있기는 했지만 PS유저라면 이 로딩 시간의 단축이 가장 반가울 것이다. 이로써 팀 플레이시에도 좀 더 쾌적한 느낌으로 즐길 수 있다. 반면에 조작감은 그리 좋지 않은 듯. 특히 컨트롤러를 사용하여 플레이할 경우에는 기술 입력에 너무나 답답한 느낌을 준다. 갤러리 모드 등 게임의 부록적인 요소에 있어서는 세심해 졌다. 캐릭터마다의 음성을 즐길 수 있는 모드나 자신이 임의로 캐릭터의 색을 바꿀 수 있는 모드의 추가가 그것을 증명해 주고 있다.
하지만 색을 바꾸는 경우에는 그만큼 메모리 카드의 용량을 차지하므로 좀 까다로운 점도 있다. 순수하게 PS로의 이식의 면에서 보았을 때 전체적으로 수작

G.삼바 드 아미고

ARC/세가/음악게임/가동중

·強点! 신나는 라틴 음악과 함께 몸을 흔들 수 있다

세가에서 이런 게임을 내놓을 줄은 몰랐다. 비록 코나미의 음악게임에서 기본적인 아이디어를 따왔다고는 해도 여지껏 음악게임 열풍 속에서 나온 음악게임 중 최고로 독창적인 아이디어를 게임화했다는 것에 점수를 높게 주고 싶다. 음악도 흥겹고, 플레이도 즐겁다. 가벼운 마음으로 즐길 수도 있고, 퍼포먼스를 하면서 갤러리들을 재미있게 해줄 수도 있다. DDR 같은 것처럼 일부러 퍼포먼스를 안 해도 플레이 자체가 퍼포먼스가 되기 때문. 플레이 할 때는 프리즈 포즈를 재미있게 잡아보자. 단, 이것은 혼자 플레이 할 때는 정말 눈물나게 불쌍하거나, 오버액션맨이라고 손가락질 받기 때문에 조금 참아주고…. 연인과 함께, 친구와 함께 흥겹게 즐길 수 있는 수작 음악게임. 오래 플레이하면 팔에 근육도 생기는 신체단련의 역할도… (팔이 두꺼운 것이 컴플렉스인 여자분들에게 추천!)

·強点! 운동량이 대단하다

세가의 숨겨진 재능일까? 독특하다는 점에서 많은 점수를 얻고 들어간다. 기본 컨셉은 역시 여타 음악게임들과 크게 다를 것은 없지만, 좋은 음악과 리듬이 신선한 느낌을 준다. 굳이 퍼포먼스에 신경 쓸 필요 없이 그저 즐기기만 하면 되는 간단한 음악게임이 아닌가한다. 난이도도 그다지 어렵지 않고, 남녀노소 웃으며 즐길 수 있는 가족적인 게임이라고 생각. 전체적으로 무난한 작품이라고 말할 수 있다. 하지만 좀 아쉬운 점은 전용 컨트롤러가 너무 무겁다는 것이다. 게임을 즐기다 보면 팔이 아파 게임을 하는데 큰 지장을 주기 때문이다. 현실감을 높이려다 조금 생각이 지나쳤던 부분이 아닌가 한다.

·強点! 뛰지 않아 관절에 무리가 없다

삼바라고는 해도 그런 장르의 곡만 나오는 것은 아니므로, 일단 거부감을 가지고 있던 분들도 플레이해볼 것을 권한다. 박자에 맞춰서 6방향으로 뻗는 손에서 즐거움을 느낄 수 있을 것이다(찌르기라는 춤사위가 한때 사람들을 열광시켰던 것을 생각하면 즐거움을 줄 수 있는 요소임에는 틀림없다). 단지 뻗을 뿐인가. 아니다. 뻗다가 흔들 수도 있다. 양손에 쥔 마라카스(삼바 컨트롤러)를 미친 듯이 흔들어주자. 단지 잭키의 엘보처럼 뻗고 흔들기만 할 것인가. 아니다 잡던지 굳히던지 해야한다. 멋진 포즈로 굳어버리는 프리즈의 시간도 있는 것이다. 말 뿐으로도 삼바에 빠져들고 싶지 않은가. 아니라면…. 계속 뛰는 수밖에.

·強点! 중간마다 취하게 되는 특유한 포즈

항간에서 재미있다고 소문난 삼바 드 아미고. 직접 해 보니 아니나 다를까. 플레이가 끝난 후에도 얼마간 저절로 팔이 흔들어지는 후유증까지 겪었다. 그만큼 흥겹고 재미있는 게임이라 할 수 있다. 음악가에서 한창 주가가 상승하고 있는 라틴 음악을 소재로 한 것은 참 잘한 점이라고 본다. 게다가 평소에는 직접 사용한다는 것에 거부감이 들던 마라카스가 막상 흔드는 데에 전혀 거리낌이 없었다. 특히 신장에 따라 판정을 나눌 수 있게 한 점(세 가지가 있다)과 또다시 마라카스의 위치에 따라 나눠지는 판정의 인식이 상당히 정확하고 좋았다. 뭐니뭐니 해도 신나게 마라카스를 흔들어 대다가 갑자기 취해야 하는 포즈가 일품이다. 주위의 시선을 신경 쓰다가는 미스만 날 뿐이므로 어떠한 포즈라도 판정에 맞도록 대담하게 취해주자! 한가지 주의할 점은, 너무 신나게 플레이하다가는 한동안 팔이 저려오는 부작용을 느낄 수도 있다는 것이다(적당히 즐기자).

FREE REVIEW

● PS2로 PS게임 돌리기

다양/ 다양/ 다양/ 발매중

모두들 하나의 타이틀만으로 리뷰를 하고 있는데…, 사실 이 칸만큼은 리뷰어의 자유로운 리뷰가 가능한 공간이 아니던가? MIDIST는 오랜만에 자유인으로 돌아가 하나의 타이틀에 얽매이지 않는 리뷰를 써볼까 한다. 지면이 세상에서 제일 많이 부족하지만, 이곳에서 이야기해보고자 하는 것은 PS게임을 호환기종 PS2에서 돌렸을 때의 감상에 관한 것이다. 결론부터 얘기하자면 PS2의 PS 호환은 '이 정도면 뭐…'라고 말할 수 있는 수준이다. 고속로드를 이용하면 극도로 로딩이 길었던 「프론트 미션 2(셋업시간이 엄청나게 단축된다)」나 「신슈퍼로봇대전」 등이 그럭저럭 즐길 만한 게임으로 돌변한다. 심지어는 로딩 동안 BGM을 연주하는 「쿨보더즈 2」 같은 경우 애써 만든 BGM을 감상할 틈도 주지 않고 로딩이 끝나버린다. '텍스처 보간'이라 칭해진 보정 모드는 다소 깔끔한 느낌을 주긴하지만 기대했던 것만큼의 훌륭한 변신은 이루어지지 않는다. 지면이 다 되어가니 마지막으로 한마디만 더 하자면, 소니가 밝힌 '호환문제 소프트(뉴스 참조)'보다 더 많은 소프트가 문제를 일으킨다는 점.

● 기타프릭스 3rd MIX

ARC/코나미/음악게임/가동중

시리즈가 벌써 3rd 믹스까지 발매되었다. 역시 그만큼 인기가 있다는 것을 보여주는데…, 장점을 하나만 꼬집으라면 이것을 들고 싶다. 시리즈가 계속되어도 실증이 나지 않는다. 아니 실증이 나기는커녕 되려 신선한 느낌이 든다. 시리즈가 더해가면서 바뀌는 점은 역시 음악이 아닌가한다. 좋은 곡뿐만 아니라 멋진곡들이 새롭게 추가되어 식상함을 덜어주고 있는 듯하다. 이번작품부터 새로 도입된 베이스 파트 시스템은 2인 플레이, 세션 플레이시 재미를 배가 시켜준다. 여러모로 신경을 많이 쓴 작품이라는 느낌이 강하다. 단점이라면 너무 어려워졌다는 점을 들 수 있는데 전작을 했던 사람이라면 적응하기는 쉬울 것이다.

● 이브 제로

PS/시즈웨어/어드벤처/3월 31일

이브 시리즈의 최신작이자 원점의 이야기. 이후의 이야기에 영향을 끼치지 않게 하기 위하여 신 등장인물들은 1명을 제외하고 전멸시킨다. 그것이 가장 큰 단점. 왜냐하면 그렇게 됨으로서 실제로 아무런 죽음의 당위성이 없는 캐릭터가 사망하게 되는 일종의 억지를 낳아 전체 스토리의 이해를 크게 저해했기 때문이다. 하지만 그 점만 빼면 정말 감칠 맛 나는 스토리를 지니고 있는 것이 이 게임에 대한 평가를 주저하게 한다. 적어도 이 게임 하나만을 놓고 보았을 때, PS로 이만한 어드벤처 게임이 과연 있었는지를 깊이 생각하게 된다. 당연히 수작이라는 칭호를 주어야 할 것. 사이트 체인지 시에 걸리는 긴 로딩이 게임의 맥을 끊는 감이 있어서 조금은 유감이다. 게임 자체로만 재미있게 즐기고 싶다면 굳이 유치하게 버스트 에리나 더 로스트 원과 비교하려 들지 말자.

● 페라리 챌린지

ARC/세가/레이싱/가동중

상당히 시뮬레이터성이 강한 게임이다. 일단 어시스트 버튼이라는 것이 있어서 트랜스미션 조정과 브레이크 컨트롤, ABS, TRS 등을 컴퓨터가 도와주는지의 여부를 설정할 수 있다. 조종이 어려우므로 처음에 시작하면 프랙티스 모드에서 컴퓨터가 그려주는 선과 지시를 잘 따라서 써킷을 달려볼 것을 권한다. 기존 아케이드 게임처럼 속도를 줄여가며 이상적인 코너링을 찾기보다는 낮은 속도에서부터 달리는 것이 더 즐겁다. 기어 변경이 특이한데, 핸들 뒷편에 시소 형태의 판이 있어서 그 판을 움직여서 기어를 올리고 내릴 수 있다. 그리고 액셀과 브레이크 모두 유압식으로 설정되어있어서 푸숫푸숫 밟는 맛이 있다. 시점은 운전자 시점밖에 없는 본격 시뮬레이터인 것이다(어찌 보면 실내 운전 학원에 와있는 기분도). 스즈카 서킷을 페라리로 달리는 것을 버추얼 리얼리티로 잘 나타냈다. 다만 국내 사정상, 설치 업소에서 비주얼 메모리와 주행 데이터 출력을 제한한다는 것에는 불만이다. 만일 비주얼 메모리를 사용할 수 있다면 센무의 패스포트 디스크에서 자신의 주행의 리플레이를 볼 수 있다. 국내에는 본지에 소개가 나갈 M 폴리스에 4대가 가동중이다.

● 인연이라는 이름의 펜던트 -WITH TOY BOX STORIES-

PS/NEC인터채널/어드벤처/4월 6일

원래는 「WITH YOU」란 제목의 게임이었는데 PS에 이식되면서 저런 제목으로 바뀌었다. 그렇지만 전체적인 게임의 내용에는 큰 변화가 없으니 이미 즐겼던 사람들이라도 부담감 없이 다시 즐길 수 있다. 뭐니뭐니해도 이번 PS판의 가장 큰 특징이라면 본 편에 추가된 것들보다 부록으로 담겨진 토이박스에 있는 시나리오일 것이다. 총 4가지의 시나리오들이 있는데 전부 본 편에서 주변인물들이었던 캐릭터들이 부각되어져 이야기가 진행되고 있기 때문에 팬들에게는 또 하나의 큰 기쁨일 것이다. 특히 인기 캐릭터인(일부 계층에서) 노에미에 관련된 시나리오는 꽤 감동적인 이야기로 이루어져 있고 잘 구성되어져 있기 때문에 간단한 어드벤처를 좋아하는 사람들이라면 재미있게 즐길 수도 있을 것이다. 그 외의 시나리오들도 간결하고도 원만한 수준의 완성도를 갖추고 있으므로 게임을 구입했다면 꼭 한번씩 플레이해보도록 하자. 아쉬운 점이 있다면 토이박스의 시나리오 외에는 그다지 추가된 부록 요소가 눈에 띄지 않는다는 것이다(미니 게임이라도 많이 넣어주지…).

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자

파!찾!즐!
담당자주소는
antidust@hanmail.net

독자분이 「파찾즐」을 의뢰한「드라키의 동네 야구」라는 야구 게임이 하나 있습니다. 철저히 동네 야구의 룰에 의거하여 만든 무서운 게임이죠(드라키는 「제로 디바이드」에서 모습을 나타낸 바가 있습니다). 매우 훌륭한 제보라고 생각합니다만 이번 파찾즐엔 이 소프트가 주인공이 아닙니다. 왜냐구요? 그것은 바로 엽서가 너무 늦게 도착했기 때문입니다.
유동철 독자에게 매우 죄송하다는 말씀을 드리면서 가능한 제보 엽서는 일반 엽서 마감일(15일) 이전에 도착하도록 보내 주십시오.

<담당자 防塵>

이 달의 도굴 소프트

이와토비 펭귄 ROCKY & HOPPER

IWATOBI PENGUIN ROCKY × HOPPER

기종: PS
장르: 버라이어티
제작사: [illegible]
발매일: 97년 4월 25일
발매가: 4,800엔

파찾즐

본래 CF용으로 제작되었던 3D캐릭터를 이용한 버라이어티 장르의 게임입니다. 이러한 장르의 게임들이 지니고 있는 특색인 다인 플레이가 당연히 지원되며 심지어는 패드 2개로 4인 동시 플레이가 가능한 무서운 면모도 보이고 있습니다. 몇몇 종목을 제외하고는 시원한 남극을 배경으로 하고 있으며 깔끔한 폴리곤과 CG가 돋보이는 것은 버라이어티 게임답지 않은 특색이라 할 수 있겠습니다. 현재 2편이 출시되어 있는 상태지만 여기서는 초대 작품 만을 소개하도록 하겠습니다. 다시 한번 말씀드리지만 「파찾즐 후보작」까지 제시해 주신 유동철 독자님께는 죄송하다는 말씀을 드립니다. 아무래도 우체부 아저씨의 실책이신 듯…. 편지가 불안하신 독자님은 E-MAIL을 이용하여 주세요.

이와토비 펭귄의 역사

이와토비 펭귄 CF 중에서. 나중에 후속편도 등장한다

일본의 화장품 회사 중 SHISEIDO(資生堂)라는 메이커가 있다. 거의 모든 종류의 화장품을 취급하고 있지만 젊은 층에 가장 폭넓게 어필한 상품이라고 한다면 역시「HG 슈퍼 하드 무스」가 아닐까 한다. 지금은 HG라는 상호가 UNO라는 상호로 바뀌기는 했지만 아직도 생산하고 있는 이 무스는 결코 상품 자체의 힘으로 유명해진 것이 아니다. 이 무스의 CF가 아주 기가 막혔기 때문. 이 CF는 풀 CG로 제작되었는데 이 CF에 사용된 캐릭터가 오른쪽에 보이는 두 마리의 펭귄이다. 무스가 가져야할 최고의 특징(스타일링과 고정력)을 일목요연하면서도 코믹하게 표현된 것이 이 광고이다.
이 펭귄들은 많은 사람들 사이에서 유명 캐릭터가 되었으며 팬시 상품도 상당수 출시되었다. 그리고 게임까지….

▲ 현재 SHISEIDO에서 나오고 있는 슈퍼 하드 무스. 지금은 이와토비 펭귄을 모델로 사용하지 않는다

이것이 열혈 펭귄 스포츠의 세계

STORY MODE
VS MODE
TEAM MODE

▲ 와장창 얼음을 부수며 등장하는 메뉴 화면

이 게임에는 총 11종류의 미니 게임이 등장한다. 대부분이 어디서 봤던 것 같은 장르들이지만 몇 가지 기발하고도 불타는 게임들이 눈에 띈다. 그러한 게임들만 간략하게 살펴보도록 하자.

빙상결전

◀ 아무 이상도 없는듯 하지만

▼ 1명만 움직이면 기운다

게임을 플레이한 사람들이 가장 많이 기억하는 게임으로 룰은 지극히 간단하다. 단지 방향키를 움직여서 상대를 경기장 밖으로 밀어내면 승리이다. 경기장이 무게가 무거운 쪽으로 기울어 버린다는 것이 최대의 특징이며, 짧은 시간 안에 수시로 동맹 결성과 끊어짐이 반복되면서 펼쳐지는 신경전은 겪어본 사람만이 알 수 있다. 방향키 하나로도 무서운 폭력을 휘두를 수 있다는 것을 가르쳐 주는 게임이다.

넘버즈

◀ 기억력이 좋아야 한다

▼ 역시나 인간성이 드러난다

숫자가 잠시 보였다가 사라진다. 남은 시간이 00이 될 때 가장 큰 숫자 위에 올라가 있던 사람이 이기는 게임으로 방해가 되는 사람에게 공격을 가하여 쓰러뜨리는 것이 가능하다. 보통 16(가장 큰 숫자다)이 어디 있는 줄 뻔히 알면서 다른 곳을 기웃거리다 시간이 얼마 남지 않았을 때 16 주위에서 대혈투를 벌이는 경우가 대부분이다. 참고로 숫자 패널 바깥으로 나가면 숫자는 무조건 0.

크랩

◀ 조개를 줍기만 하면 될지 모르지만

▼ 친한 친구는 파도에 밀어넣어 주자

해변에 널려 있는 조개를 많이 주우면 이긴다. 해변에는 파도가 밀려왔다가 사라지는 일이 빈번한데, 파도에 휩쓸리면 다음 파도 때까지는 필드에 복귀할 수 없다. 대개는 파도가 밀려올 때를 맞추어 상대를 파도에 밀어 넣고 안정적으로 조개를 줍는 것이 정석이다. 심각한 경우에는 파도를 타고 돌아온 상대를 다시 밀어서 또다시 내쫓는 것에만 몰두하기도 한다.

크라운

게임이 시작되면 1P의 머리 위에 왕관이 씌워지는데 이 왕관을 숫자가 00이 된 시점에서 쓰고 있는 사람이 이기는 게임이다. 상대의 왕관은 공격으로 쓰러뜨려 빼앗을 수 있으며 역시나 넘버즈와 비슷하게 숫자가 10이하로 줄어들 때까지 기다렸다가 왕관 쟁탈전이 벌어지는 것이 일반적인 흐름이다.

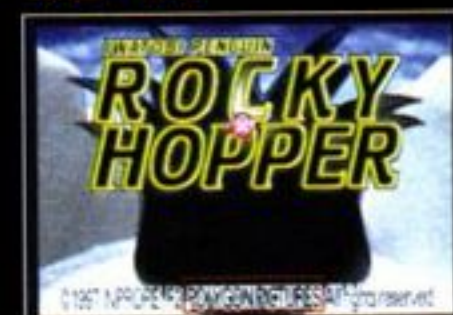
◀ 기억력이 좋아야 한다

▼ 역시나 인간성이 드러난다

롱 점프, 하이 점프

이 두 개의 게임은 '그다지…'라고 할 정도로 단순하다. 단지 버튼 연타로 달리고 방향버튼으로 각도 조절을 하는 것이 전부이기 때문. 문제는 이들이 어떻게 착지를 하느냐하는 것이다. 사진이 모든 것을 말해준다. 할 말이 없다. CF를 게임에 그대로 사용하는 놀라운 아이디어에 그저 감탄할 뿐.

▲ 슈퍼 하드 무스를 이용한 롱 점프(얼음에 머리칼만으로 박혀 있는 것이 보이는가?)

「유쾌」란 무엇인가? 라는 질문에의 명쾌한 해답

게임은 시종일관 시원한 겨울 분위기로 상쾌한 느낌을 선사한다. 게임 방식도 당연히 간단하고 캐릭터 판정(?)에도 의의를 제기할 수 없을 수준. 게다가 어떻게 게임이 굴러가도 순위는 정해지기 때문에 서로 꼴찌를 하지 않으려 발악하는 가운데 점점 사라지는 우정, 우애, 공경…어디를 봐도 단체 플레이 소프트로서 부족함이 없다. 적어도 여럿이서 즐기는 한, 재미없다는 말은 나올래야 나올 수가 없다(반대로 혼자 즐기는 경우, 절대로 재미를 느낄 수 없다).

▲ CF의 제작을 담당했던 제작사가 바로 롤리곤 픽처즈. 이식도(?)는 책임 보장

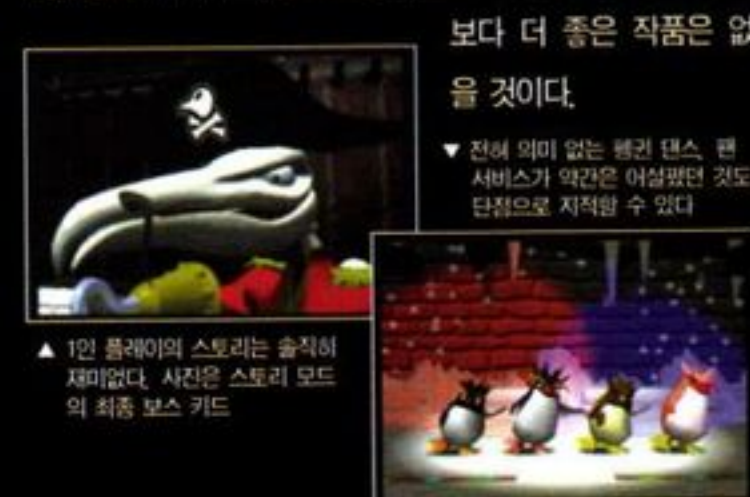
▲ 이런 비참함 덕분에 적어도 3위는 하려고 모두들 노력한다

기발한 아이디어라 평하고 싶은 점은 패드를 쪼개는(?) 4인 플레이. 멀티 탭이 없어도 4인 플레이를 하고 싶은 플레이어들을 위하여 준비되어 있는 것이 바로 러브러브 모드인데, 이 게임에는 방향키와 액션 버튼만이 필요하다는 점을 이용, 패드를 반으로 분할하여 십자키=□△○×버튼, 액션 버튼=L, R버튼이라는 공식으로 1패드 2인 조작을 성공시킨 놀라운 시스템을 채용하고 있다. 모드 이름이 러브러브인 이유는 한 패드를 두명이서 조작하려면 두명이 찰싹 붙어야 하는데서 유래한 듯하다(실제로 해보면 안다. 그 밀착의 수준을).

▲ 모드 셀렉트 화면에도 하트 마크가…

1인용 모드는 조금은 한심한 스토리를 지니고 있는 일종의 스토리 모드인데, 이 스토리 모드를 클리어하지 않으면 전 스테이지를 플레이할 수 없다. 즉 모든 스테이지를 이용하여 대전을 하고 싶으면 누군가 클리어를 마친 데이터가 필요하다는 것이다. 약간은 번거로운 점이라 할 수 있다. 하지만 이 모드를 클리어하면 앞서 말한 전설의 CF를 볼 수 있게 된다(무려 5편씩이나). 그다지 의미는 없지만 록키와 호퍼의 집을 구경할 수 있는 모드도 추가된다. 그 외에도 플레이어를 즐겁게 해주는 요소는 곳곳에 숨어 있다. 펭귄들의 익살맞은 울음소리(?), 70년대 댄스곡을 BGM으로 사용한 기발한 발상, 게임 내에서도 CF를 CF로서 풀 활용하고 있다는 점 등등…. 물론 버라이어티 게임 특유의 단점인 1인 플레이시의 단조로움을 극복하는 데에는 실패했지만 범작 이상이라는 것은 잘라 말할 수 있다. 깔끔한 분위기의 게임으로 끓어오르고 싶은 사람들에게 이보다 더 좋은 작품은 없을 것이다.

▲ 이 시스템을 채택하고 있는 또 다른 8인용(!) 게임 마이크로 머신즈. 놀랍게도 제작사는 남코

▼ 전혀 의미 없는 펭귄 댄스. 팬 서비스가 약간은 어설펐던 것도 단점으로 지적할 수 있다

▲ 1인 플레이의 스토리는 솔직히 재미없다. 사진은 스토리 모드의 최종 보스 키드

참여는 언제나 환영입니다

분명 담당자 독단으로 꾸려나가기는 싫지만 상황 조성이 참 안되는군요. 독자님들의 편지에는 발굴이라 하기에는 조금 유명한 타이틀들이 많고, 몇몇 엽서는 늦게 도착하는 사태까지…. 15일까지 도굴 의뢰를 보내주시길! 너무 늦게 도착하는 소재는 글로써 채택해 드리기에 시간이 너무 부족합니다. 우편이 걱정되시는 분들은 코너 대문에있는 E-MAL 주소를 이용하여 주시기 바랍니다. 여러분의 도굴은 언제나 기다리고 있습니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파 · 찾 · 즐" 담당자 앞

■ 흥미기획

대만에 가면 게임이 변한다

그대는 '쾌타선풍'을 아는가?

혼두라(魂斗羅)를 알고 있는가? 코나미의 액션 게임 콘트라의 대만 제목이다.

하지만 많은 게이머들이 혼두라를 원제목으로 알고 있는 경우가 적지 않았다.

(물론 모든 대만판 제목들이 이렇다는 것은 아니다. 어디까지나 일부의 경우)

이와 같이 대만에서는 일본의 수많은 애니메이션과 게임들이 원래의 제목을 잃어버리는 사태가 발생하는데….

문제는 그들이 짓는 한문식 제목들에도 나름대로의 논리가 존재하고 있어서 우리를 아연실색케 한다.

그들의 만행의 현장은 어떤가 살펴보기로 한다.

(글: 防塵)

그들만의 리그

지금이야 거의 대부분의 게임이 원제목 그대로 출시되고 있지만 조금만 옛날로 거슬러 올라가도 그렇지 않았던 시절이 있지 않은가? 「랠리X→방구차」라던가, 「파이널 파이트→89」 등. 심지어 오락실마다 정해져 있는 오리지널 제목들까지 합하면 「사무라이 스피리츠→후지산 대혈투」, 「세이부 축구→김주성의 분노」에 이르기까지 한도 끝도 없다. 그런 말도 안되는 게임제목 붙이기는 극히 일부에 지나지 않느냐고 말하는 사람들도 있을지 모르지만 놀랍게도 대만에서 지어지는 제목들은 위의 게임 개명과 비슷한 전철을 밟는 것이 대부분이다. 방식은 크게 두 가지가 있다. 첫째로 볼 수 있는 것이 가차의 원리. 가차(假借)란 한문의 뜻에는 상관이 없이 그 음만을 빌려서 고유 명사를 한자로 표기하는 것을 말한다. 「코카콜라→가구가락」이 좋은 예가 될 수 있겠다. 이것은 한국 음으로 읽을 경우에만 이상할 뿐이지 대만인들은 아주 스무스하게 한자를 보고 원문 그대로 읽어낸다고 한다. 다른 하나는 대상에 대한 독자적인 해석을 통하여 이름을 붙이는 경우로 이후에 등장할 거의 모든 게임의 제목이 이와 같은 경우를 따른다. 어째서 이름을 바꾸나…라고 한다면 민족 자체에 내재되어 있는 대륙 문화, 즉 중국 문화의 우월성에서 기인한 것이 아닌가 한다. 대만인들은 여전히 그들도 중국인, 즉 대륙의 주인의 피를 이어받은 민족이라고 생각하고 있기 때문이다. 백 번 말해봐야 손만 피곤하니 실례를 통하여 살펴보는 것이 좋을 듯하다.

가차[假借]에 대한 약간의 부연 설명

중고등학교 교육과정을 거치다보면 거의 반드시 한문을 배우게 되는데 그때 가차에 대하여 학교에서 배우게 될 것이다. 위에서 말한 것처럼 말이다. 하지만 이 경우에는 중고등학생들에게 한문시간에 중국어까지 가르쳐 줄 수는 없기 때문에 그냥 이렇다라는 것만 가르쳐서 약간이 혼돈이 따라오는 것은 어쩔 수 없는 일.

▲ 중국어로 컨버전 되지 않은 예도 없는 것은 아니다

가차라는 것은 우리나라의 음독에서만 우스꽝스러운 일이지 본토에서는 매우 자연스러운 현상이다. 구체적으로 알아보기 위하여 혼두라의 예를 들어보자. CONTRA라는 단어를 우리는 한글로 '콘트라' 라고 표기하고[kontra]라고 읽는다. 대만에서는 단지 표기를 '魂斗羅' 라고 할 뿐이지 읽는 것은 우리와 동일하게 [kontra]라는 것이다. 실제로 중국이나 대만에서 발간된 책을 보면 전부 한자로(일부에서 영어와 카타가나를 혼용)되어 있기 때문에 외래어를 표기하려면 외국어를 그대로 쓰던가 한자로 표기를 해야하는 실정에서 파생된 자연스러운 현상이라는 것을 다시 한번 상기하여 주었으면 한다.

게임 이해형

게임을 전체, 또는 일부를 이해하고 제목을 지은 경우. 원래 타이틀의 의미와는 상이함을 보이는 경우도 있으나 중고등 한문 교육을 받은 우리의 대한민국 국민들로서 가장 이해하기 쉬운 케이스이기도 하다.

스트리트 파이터 쾌타선풍(快打旋風)

누구든지 알만한 제목이라고 생각되는 쾌타선풍! 류와 켄의 용권선풍각에 착안하여 붙인 제목이라고 생각된다. 모든 스트리트 파이터 시리즈에 쓰이고 있으며 「스트리트 파이터 EX 알파」의 경우에는 「쾌타선풍 EX 강화판(快打旋風EX强化版)」이라는 멋진 제목으로 불리기도 했다.

아머드 코어 기전용병(機電傭兵)

게임 내의「레이븐」이라는 직업을 가장 잘 표현한 단어가 아닐까 하는 기전용병. '전기로 움직이는 기계를 조정하는 용병'이 바로 레이븐이 아니고 무엇이랴! 그들은 게임의 센스를 가장 잘 파악하고 있던 것이다. 참고로 후에 등장한「아머드 코어 프로젝트 판타즈마」는 「기전용병가강판(機電傭兵加强版)」이라고 한다

▶ 마스터 오브 아리나의 표기는 자료 부족으로 찾지 못했다

뱀파이어 헌터 마역유령(魔域幽靈)

해석을 해보면 '마귀의 영역에 사는 유령'이라는 뜻이 되는데, 등장 인물 전부가(도노반 제외) 유령 내지는 비슷한 몬스터라는 점에 주안점을 두어 붙인 제목이라고 생각된다. 상당히 인간스러워 보이는 데미트리(뱀파이어)나 모리건(서큐버스)의 경우에도 이해할 수 있지만 사스카치(빅풋, 사실은 같은 의미이다)나 펠리시아(캣 우먼)도 마귀의 범주에 포함되는지는 아직까지도 의문.

▶ 대만산 사운드 트랙의 사이드 라벨, 똑똑히 보아라

바이오 하자드 악령고택(惡靈古宅)

역시 2대 3대로 내려가는 「악령고택」 시리즈. 뒤의 '宅'자에 다른 글자를 사용한 제목도 목격되고 있으나 '악령이 사는 오래된 집'이란 뜻을 지닌 이쪽이 더 어감이 좋다. 여기서 지칭하는 악령이란 좀비를 뜻하는 것으로 특별히 영적인 존재가 아닌 것을 靈자를 써서 표현하는 것은 위의 「魔域幽靈」과 일맥상통하는 바가 있다.

X-MEN 특이공능조(特異功能組)

'특별하고 기이한 도움이 되는 능력을 사용하는 조직'이라는 뜻이 되겠다. 물론 엑스맨들의 능력은 특별하고도 기이하면서 싸움에 도움이 되기도 하지만 원래 짧은 제목을 무려 5자의 한자로 늘려놓은 그들의 센스에는 단지 감탄할 뿐이다.

언더커버캅스 비밀경찰(秘密警察)

제목, 내용을 모두 소화해낸 아주 훌륭한 제목. 이 정도 제목이라면 오리지널 작품이라 인정해도 무방하다. 나온지 조금 오래되어 모르는 사람이 혹시 있을지도 모르겠지만 아이렘에서 만든 조금 더티한 느낌의 난투 액션 게임으로 상당히 유명했던 작품이다. 드림캐스트로 발매된 「언더커버」와는 아무런 상관이 없다.

도미노 군을 멈추지 말아요 골배선생(骨排先生)

센스가 돋보이는 제목. '뼈를 밀치는 분', 즉 게임에 등장하는 도미노 군을 말한다. 도미노 군을 아예 외경심이 넘치는 선생이라는 경어를 사용하였으며(그러나 실제로 중국 등지에서 선생이라는 칭호는 그렇게 격상된 경어는 아니다) 고급 도미노에는 상아, 즉 뼈의 재질이 사용된 것을(코끼리 상아가 그렇다는 사실은 모두들 알고 있을 것이라 생각한다) 재빨리 눈치채고 이러한 제목을 지은 대만인들에게 경의를 표한다.

▶ 이 게임의 도미노에는 이중적인 의미가 담겨 있다

타임 크라이시스 창구인질(創救人質)

어역을 하면 '인질을 구하러 가다' 쯤 된다. 제목과 게임의 테마인 '시간 제한'과는 완전히 거리를 둔, 순전이 기본 스토리만을 토대로 만든 제목으로 당연이「타임 크라이시스 2」는 대물림을 한다. 크라이시스 존이 어떤 제목이 붙여질지 아주 궁금하다.

텀블 팝 마귀극성(魔鬼剋星)

알만한 사람은 다 아는 데이터 이스트사의 퍼즐 액션 게임. 청소기로 적을 빨아들인다…까지 나오면 "아! 그거!"라며 기억할 만한 게임이다. 제목의 의미는 '마귀를 때려잡는 별'. 파이널 스테이지까지 가 본 사람은 다 알겠지만 마지막 스테이지는 지구가 아닌 달이다. 아마도 그것을 지칭한 듯 하다.

제목 이해형

게임의 내용은 어찌되었든 제목이 풍기는 이미지, 또는 제목에 사용된 단어들의 의미를 이해한 경우를 말한다. 또한 대만인들이 한자를 읽는 법에 의거하여 발음이 같게 되는 한자를 사용하여 쓰는 경우도 엄청나게 많다. 게임 이해형과는 반대로 게임 내용과는 별 관계가 없는 경우가 대부분을 차지한다. 하지만 역시 상용한자 2000자를 알고 있는 우리의 한국인! 큰 무리 없이 이해해 줄 수 있다.

킹 오브 파이터즈 격투천왕(格鬪天王)

시리즈가 거듭되면서 격투천왕 뒤에 붙는 숫자만 94, 95, 96…으로 늘어갈 뿐 역시 시리즈 대대로 격투천왕이라는 제목을 사용하고 있다. 「KOF격투천왕」이라는 제목도 사용되고 있다는 제보도 접하였으나 일반적으로는 앞의 KOF는 삭제한다는 사실이 확인된 바 있다. 킹 오브 파이터즈의 한문식 해석이라고 보면 딱 알맞은 제목이다.

▲ GB용 합팩에서는 흔하게 볼 수 있다

드래곤 퀘스트 용자투악룡(勇者鬪惡龍)

이쪽은 아직 6대까지밖에 등장하지 않은 작품. 가운데의 鬪가 鬥으로 쓰인 제목도 종종 보이는데 의미를 따져 보면 '용자가 악한 용과 싸운다'라는 뜻을 가진 「鬪」가 그나마 말이 통하는 바, 투를 선택하여 표기했음에 유의하여 주기 바란다. 물론 용과도 싸우긴 싸우고 제목에도 드래곤이라는 단어가 쓰인 점에서 무난한 제목이라는 평을 해 주고 싶다.

이스 이소(伊蘇)

해석을 하면 '그 소생'이나 '그 휴식', 내지는 '그 차조기 풀'이 되어 뜻이 매우 이상해진다. 그렇다. 이것은 바로 한문 표기법 중의 하나인 가차의 원리에 착안하여 쓰여진 것이다. 발음이 비슷한 것에서 뜻에는 상관없이 음만을 빌려온 것으로서(아니오! 라고 하지 말고 그냥 납득하자. 그들은 그렇다고 하니 믿어줄 수밖에…) 대물림을 하지 않고 로마자 표기를 하는 것이 특이한 점이다.

루나 이터널 블루 은하지성(銀河之星)

실버스타 스토리와 같은 제목을 쓰고 있는 것으로 판명되었다. 현지에서는 뒤에 붙는 부제(실버스타 스토리와 이터널 블루)로 구별을 하고 있는 듯 하다. 간단하게 '은하의 별'이라는 뜻인데 알다시피 루나(LUNAR)는 '달의, 태음의'라는 뜻을 가지고 있는 형용사이다. 어째서 '月'을 쓰지 않고 '星'을 썼는지는 며느리도 모른다.

기타 프릭스 길타고수(吉他高手)

'길타'라 함은 바로 기타를 뜻한다. 위의 이스가 보여준 가차의 원리를 여기에서도 도입한 것이다. 놀랍지 않은가? 프릭스(freaks)는 열광자, 즉 매니아와 같은 의미이지만 굳이 광인(狂人)이라는 단어를 쓰지 않고 고수라는 단어를 사용한 것은 역시 뛰어난 감각(?)이라고 귀엽게 보아주어야 할 것이다.

▲ 가끔씩 컨트롤러에서도 볼 수 있다

에일리언 대 프레데터 외성인(外星人)

이 정도면 슬슬 극치(極致)라는 칭호를 달아주어도 부족함이 없다. 에일리언(alien)자체도 외성인이라는 뜻을 함유하고 있으며 프레데터 역시 영화로 유명해진 외계인이 아닌가? 본 작품에는 「더치 쉐퍼」나 「린 쿠로사와」라는 훌륭한 지구인이 등장하지만 제목을 위해서라면 그들쯤은 가볍게 무시하는 그들의 철저한 장인정신을 엿볼 수 있다…. 쌍경파가 그립다.

아머드 워리어즈 철갑전사(鐵甲戰士)

'철 갑옷을 입은 전사'. 정확한 영어 번역이다. 이후에 대전 액션 게임으로 등장한 '사이버 보츠'의 경우에는 제목까지 완전히 변하였는데도 불구하고 「철갑전사이대(鐵甲戰士二代」라 칭한다.

슈퍼로봇대전 기기인대전(機器人大戰)

로봇을 가리켜 '기기인', 즉 기계인간이라 칭했다. 따라서 제목은 아주 잘 통한다. 하지만 인간형이 아닌 바으크란 군의 병기나 노이에 질, 기타 등등은 어떻게 하지? 역시 주인공 중심 주의인가? 역시 그들은 역시 요점만 파악하는 사람들이었던 것이다.

슈퍼마리오 초급마리구(超級瑪利歐)

닌텐도하면 가장 먼저 떠오르는 게임이라 할 지라도 대만 이들에게 걸리면 용서 없다. 초급이 슈퍼에, 마리구가 마리오에 대응된다. 역시 가차의 원리를 빌려 마리오를 마리구라(대만에서의 발음은 마리오) 했다. 참고로 瑪자는 '마노(보석의 이름) 마', 利자는 '똑똑할 리', 歐자는 '토할 구'. 앞에서도 말했지만 가차는 의미와는 아무 상관이 없다…. 슈퍼 패미콤으로 등장한 「슈퍼 마리오 월드」의 제목은 「초급마리구세계」.

▲ 사진은 당연히 三代이다

동키콩 대금강(大金綱)

저 한자를 대만인들에게 주고 읽으라고 하면 「동키콩」이라고 읽을 수 있다고 한다. 물론 위에서부터 쭈욱 소개해온 가차의 원리이지만 의미 단위가 전혀 결합되지 않고 있어서 단적인 예가 되어주고 있다.

▶ 어찌보면 동키콩의 이미지와도 대강 비슷하다

토달지마! 형

할 말 없다. 우리가 이렇게 부르니 외국인은 토달지 말라는 거다. 이쯤 되면 국교 단절 전에 대만에서 살다온 대만 교포 클래스, 또는 중국어, 특히 대만어를 전공하시는 대학 교수 클래스 정도 되지 않는 민간인들은 헤 입벌리고 구경할 수밖에 없다. 말 그대로 아연실색(啞然失色).

파이날 판타지 태공전사(太空戰士)

'드넓은 하늘의 전사'라는 의미인데…. 아직까지 어째서 이러한 제목이 지어졌는지는 도무지 모르겠다. 억지로 유래를 찾아가 보면 하늘을 나는 「비공정」이 매 시리즈에 등장하기 때문에 거기에서 힌트를 얻어 제목을 짓지 않았나 하는 생각도 들지만 주요한 테마가 되기에는 부족하다는 점에서 설득력을 얻기에는 무리라고 보여진다. 역시 8대까지 제목이 붙여져 있다.

▲ 본인도 밤을 지새우며 플레이한 기억이 생생한 「太空戰士三代」

두근두근 메모리얼 순애수찰(純愛手札)

필자는 여기에서 하나의 '벽'에 부딪힐 수밖에 없었다. 두근두근 메모리얼이 순애물이라는 점에서는 순애라는 제목은 공감하겠으나 수찰은 대체 어째서 튀어나온 것인가? 손 수자에 포가리 찰자를 써서 만든 이 「순애수찰」이라는 제목은 도저이 납득할 수 없다. 설마 이것이 메모리얼을 뜻하는 것은 아니겠지?

▲ 잘 보시라니까요?

사쿠라대전 사쿠라대전(サクラ大戰)

필자가 가장 의외라고 생각했던 제목이다. 무려 카타가나를 써 가면서 원제목을 완전 동일하게 살려내었다. 어째서 사쿠라 대전만 이런 대접을 받았는지는 필자도 알 길이 없지만 그렇다는데 할 수 없다. 따라서 제목 이해형으로 들어가지 않고 이 범주에 포함하였다.

◀ 역시 새턴 최강은 다르다?

마치며…

물론 여기에 소개한 제목들은 빙산의 일각에 지나지 않는다. 찾아보면 더 재미있는 제목들도 많다. 더욱이 미소녀 게임이 많아지는 요즘 추세에 따라 기상천외한 제목들은 점점 더 많이 태어나고 있는 실정이다(예: 트루 러브 스토리-진애(眞愛) 만나고 싶어서-상념적애상적연물어(想念的哀想的戀物語). 하지만 한가지 생각해 봄직한 것은 과연 원제목을 그대로 쓰는 것이 좋을지, 아니면 그들 나름대로의 번역 제목을 붙이는 것이 바람직한 것인지 하는 것이다. 당장 이 글에서만 해도 필자는 도키메키 메모리얼(ときめきメモリアル)도 두근두근'이라는 해석을 사용하였다. 어느 쪽이 더 좋은 현상이나…라고 한다면 적어도 필자는 원래 외래어 표기가 아닌 것은 해석을 하는 쪽이 좋다고 생각한다. 예를 들어 두근두근 메모리얼의 경우 메모리얼은 일본 원문에서도 memorial이라는 영어를 표기한 것일 뿐이므로 굳이 '두근두근 기념물'이라고 해석하지 않은 것이다. 우스꽝스러운 대만 제목들을 보고 비웃어도 좋고 즐거워해도 좋지만 곧 다가올 일본 문화 개방에 따른 일본 매체 표기법에 대하여 여러분들은 어떻게 생각하는지, 과연 어느 쪽이 옳은지 만은 깊이 한번 생각해 보기 바란다.

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

BOOK

게임

95년 「D의 식탁」을 발매하여 게임업계에 대파란을 일으켰던 워프의 대표 이이노 켄지의 자서전이 국내 출판되었다. 이이노 켄지가 아버지에게 받은 영향, 초등학교 때부터 음악을 좋아했고 우등생이었던 그가 어째서 고등학교를 중퇴해야만 했는지와 워프를 설립하여 지금의 이이노 켄지가 있기까지의 이야기가 담겨져 있는 책. 이 책에는 이이노 켄지란 인물에 대한 설명과 그의 게임철학, 작품, D의 식탁으로 인한 SCE와의 불화, 에너미 제로가 새턴으로 발매되었던 이유와 그가 세가의 하드에서만 게임을 만드는 이유 등이 이이노 켄지의 필체에 의해 그대로 살아난다. 또한 우리의 획일적 사고와 현실에 안주하려는 태도를 버리는 것이 얼마나 중요한 것인지를 느끼게 해주는 책으로 게이머 뿐만 아니라 일반인들도 한번은 읽어 봐야할 내용들로 구성되어 있다. 지금은 '천재'와 '왕자' 등의 수식어를 달고 있는 그의 유년기와 청소년기의 방황에서 성공까지의 모든 이야기를 알 수 있는 한권의 교양서적이다.

이이노 켄지 지음/정윤아 옮김/8,500원/뜨인돌

PRODUCT

애완강아지 로봇 푸-치

자신의 현재 감정 상태를 6가지의 눈모양으로 표현하는 강아지 로봇 푸-치를 종합완구 메이커인 (주)손오공에서 수입 · 유통한다. 푸-치는 주인의 보살핌이나 주변의 소리, 빛 등에 따라 소리와 행동, 눈의 표정으로 스스로의 감정을 표현하는 강아지형 로봇이다. 쓰다듬어 준다는 것을 느끼는 느낌센서와 소리를 감지하는 소리센서 등이 감지한 상황을 인공지능칩에서 종합하여 감정을 표현한다. 기분이 좋으면 짖거나 노래를 부르고, 귀를 퍼득이기도 하며 기분이 최고조에 달하면 자신의 눈을 이용한 슬롯게임을 제공하기도 한다. 하지만 기분이 나쁘면 이상한 소리를 내거나 한숨을 쉬기도 하고, 주위가 어두우면 잠을 자버리는 등, 21세기에 어울리는 새로운 타입의 장난감이다.

출시예정일: 2000년 4월 말

제품색상: 은색 몸통에 컬러(그린, 블루, 핑크)

소비자 권장 가격: 35,000원

문의:(02) 2617-5050

VIDEO

극속전설

제작사: BOB&Partners 홍콩 차이니스타-

배급: 영성프로덕션

「풍운」,「중화영웅」등의 히트작을 만들어온 유위강 감독, 액션 배우 정이건이 주연을 맡은 영화 「극속전설」. 목숨을 건 카레이서들의 스피드를 만끽하고 싶은 관객을 대상으로 제작된 영화이다. 현란한 카메라 워크와 유위강 감독의 특기인 CG, 특수촬영으로 연출된 레이스 장면이 압권으로 이 영화의 주인공 스카이는 정이건이 맡았던 역할 중 가장 현실감 있는 캐릭터라는 평을 받고 있다. 정이건의 몸을 사리지 않는 대담한 액션 장면과 과감한 러브스토리 등으로 제작단계부터 화제를 몰고 왔던 「극속전설」은 99년 크리스마스에 개봉되어 홍콩 박스오피스 1위를 기록하였다. 또한 영화 개봉당일 홍콩의 내노라 하는 여배우들이 영화의 응원차 극장을 찾은 것은 홍콩 데일리 신문에 톱으로 기사화되기도 하였다.

MOVIE

티거 무비(The Tigger Movie)

애니메이션 애호가들의 가슴속에 영원히 간직되어 있는 친구 곰돌이 푸가 호랑이 티거와 함께 극장용 애니메이션의 주인공이 되어 돌아온다. 「곰돌이 푸」애니메이션은 1966년 「Winnie the Pooh and Honey Tree」란 타이틀로 단편 애니메이션이 처음 만들어진 이후 1983년까지 총 4편의 시리즈가 만들어졌다. 그러나 장편 애니메이션으로 만들어진 것은 이번이 최초로 「곰돌이 푸」애니메이션이 17년만에 극장용 장편 애니메이션으로 제작되어 「티거 무비」란 타이틀로 새롭게 선보이게 된 것이다. 「티거 무비」는 1998년부터 미국, 영국, 일본 등 3개국 300명의 아티스트, 애니메이터, 그리고 테크니션들이 참여하여 만든 디즈니의 새 장편 애니메이션이다. 감독을 맡은 준 폴켄스타인은 「포카혼타스 2」의 스토리 보드를 담당한 아티스트이며 이 작품으로 장편 극장 영화감독으로 데뷔했다. 이 작품에 생명력과 숨결을 불어넣은 음악가는 '메리 포핀스'로 아카데미상을 수상한 작곡가이자 「It's a Small World」를 만든 리차드 셔만과 로버트 셔만이며 가수 케니 로긴스의 발라드 선율 또한 놓칠 수 없는 부분.

제작사: 월트 디즈니 픽처스

개봉 예정일: 5월 4일(목)

배급사: 브에나 비스타 인터내셔널 코리아 월트 디즈니 컴퍼니 코리아(주) 영화 사업부

미션 투 마스(Mission to Mars)

지난 3월 10일 전미 3,050여개 극장에서 개봉되어 박스오피스 1위를 기록한 「미션 투 마스」는「미션 임파서블」,「언터처블」등을 촬영한 스티븐 H. 버럼, 「미션 임파서블」, 「딥 블루 시」의 시각효과, 수퍼바이저 존 놀 등의 드 팔마 사단과 더불어「콘택트」,「레이더스」의 에드 베록스가 감독한 작품이다. 이 영화는 시나리오와 소품, 각종 모형 장비 등 모든 면에서 미항공우주국(NASA)의 검증과 승인을 받은 작품이며, 지금까지 소개된 대부분의 허구적이고 황당한 SF 영화와는 달리 모든 아이디어가 현실적인 까닭에 주목받고 있다. 특히 1,281시간의 우주 비행경력을 가진 NASA 출신 비행사 '스토리 먹스 그레이브'가 우주유영 기술고문으로 참여했고, 화성 개척 프로젝트 과학그룹을 지휘한 매튜 P. 골롬벡이 화성기술고문으로 참여했다. 「미션 투 마스」제작을 담당한 톰 제이콥슨이 '내가 꿈꿔왔던 가장 사실적이고 드라마틱하며 현대적인 아이디어의 SF 어드벤처'라고 소개한 이 영화는 매우 드라마틱한 아이디어에서 기획된 작품이다. 수세기 동안 인간은 지구에서 생명의 기원을 찾았지만 인간이 붉은 별이라 불리는 화성착륙에 성공한 뒤 그 동안의 노력이 전부 허사였음을 깨우치고 경악한다는 스토리를 가지고 있다. 붉은 별의 이미지를 살리기 위하여 거대하게 조성된 야외 로케이션장에서는 무려 12만 갤런의 페인트가 사용되었다고 한다.

제작사: 터치스톤 픽처스

개봉 예정일: 2000년 5월 4일(목)

배급사: 브에나 비스타 인터내셔널 코리아 월트 디즈니 컴퍼니 코리아(주) 영화 사업부

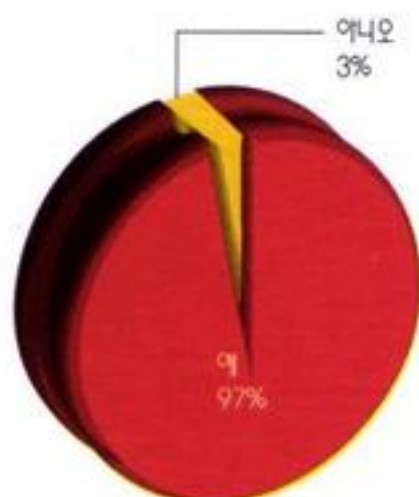
그래픽으로 보는

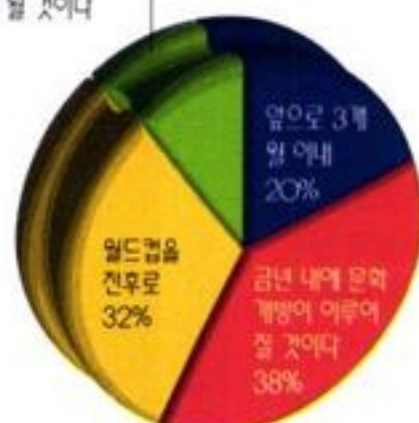
POWER 앙케이트

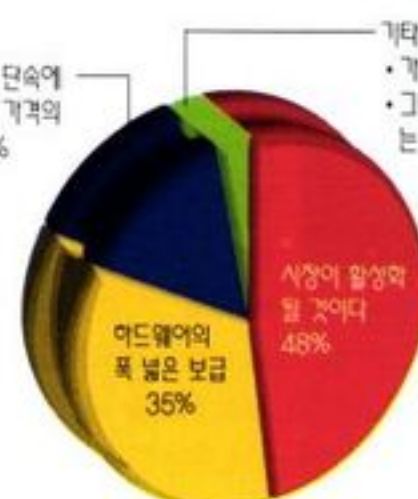
이번달에는 각종 매스컴을 통해 보도되고 있는 일본문화개방에 관련해 독자들은 어떻게 생각하는지 조사해봤습니다.
역시 게임에 관련된 것이라서인지 모든 독자들이 높은 관심을 지고 앙케이트에 응해주셨습니다.

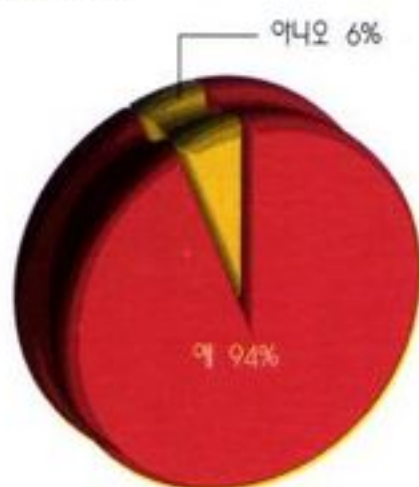
질문 1

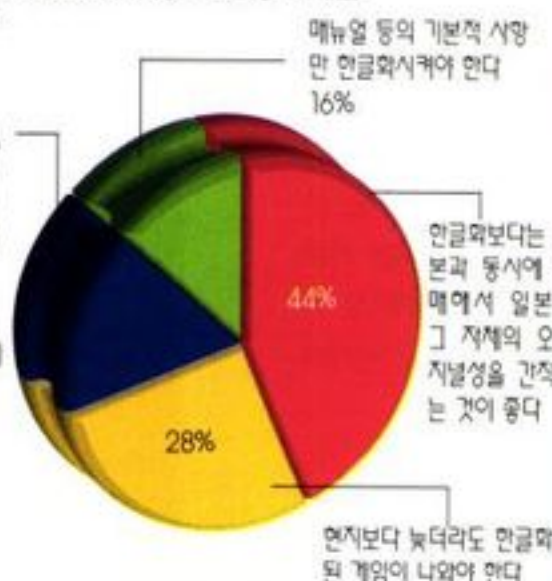
일본문화개방에 찬성하십니까?

질문 2

시기는 언제쯤이 될 것이라고 생각하십니까?

질문 3

문화 개방이 비디오게임 시장에 어떤 영향을 줄 것이라고 생각하십니까?

질문 4

일본문화개방이 이루어지면 게임 하드웨어 보급이 촉진될 것이라고 생각하십니까?

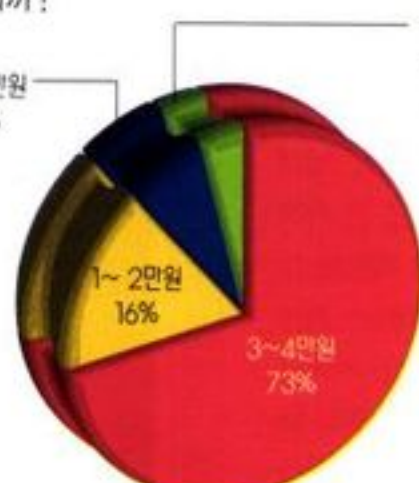
질문 5

외국게임의 언어 문제의 해결 방안은 어떤 것이 좋다고 생각하십니까?

질문 6

시장이 개방된다면 국내 업체의 비디오게임 개발도 활발해질텐데, 가장 경쟁력 있는 업체는 어디라고 생각하십니까?

질문 7

국내 소프트웨어 유통의 가장 이상적인 형태는 어떤 것이라고 생각하십니까?

질문 8

국내로 수입되는 소프트웨어의 가격대는 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

통계 BOY' S 통계 VOICE

통계 결과 역시 많은 독자분들이 일본문화개방이 하루 빨리 이루어지기를 기다리고 있다는 사실을 알 수 있었습니다. 그렇지만 지금 복사시장에 대한 단속이 심해질 것을 우려한 독자들도 있는 듯 하군요. 시기는 "빠를수록 좋을 것이다"라는 의견이 많았지만 "역시 시간을 두고 천천히 열려야한다" 라는 의견도 있는 것으로 보아 일본문화개방이 게임생활에 반작용을 부를 수 있다는 우려의 목소리가 아직은 남아있다는 것을 알 수 있었습니다. 국내에서 직접 게임을 제작하게 된다면 소프트맥스가 가장 뛰어날 것이다라는 의견이 많은 것으로 볼 때 역시 창세기전 2가 풀스로 발매되는 것이 얼마나 큰 일인지 가늠할 수 있었습니다. 그밖에는 유통에 관한 문제인데 PC처럼 유통사를 통할 경우 값이 안정된다는 사실을 아는 독자분이 많은 듯, "유통사를 통해 판매하는 것이 좋을 것이다" 라는 의견이 많았습니다. 어쨌든 일본문화의 개방은 게임 업계에 큰 변화를 부를 것임엔 틀림없습니다.

PS2는 무기였다?

[이종우 기자 E-mail : kazer@powerzine.com]

PS2가 군사 무기 개발, 특히 유도 미사일 등의 개발에 사용될 수 있다는 이유로 일본 통산성에 의해 해외 수출이 규제되었다. 즉시 규제가 풀려 이란, 이라크, 리비아, 북한 4개국을 제외한 해외에 수출할 수 있도록 되었지만, PS2의 성능의 일면을 보여주는 그런 해프닝이었다.
그러나, 과연 PS2보다 낮은 성능의 CPU로는 유도미사일을 만들어낼 수 없는 것인가? 그렇지 않다. 다른 CPU로도 충분히 우수한 유도미사일을 만들어낼 수 있는데 유독 PS2가 군사무기개발에 악용될 수 있다는 이유로 수출이 금지되었던 것은, 소니에서 PS2를 화제 거리로 만들기 위해 일본 정부와 짜고 일부러 만들어낸 해프닝이 아닐까 하는 의혹이 든다.
어쨌든, 이제 가정에서도 군사무기를 갖고 놀 수 있는 세상이 된 것이다(…). 게이머 여러분, 조심하십시오. 당신이 게임을 하며 놀고 있을 때, 그것이 실제 군사무기를 작동하고 있는 것일지 모르니까….

드디어 「움직이기」 시작한 최신예 AC

아머드 코어 2

제작사	프롬 소프트웨어
장르	액션 슈팅
발매일	여름
발매가	미정

동경 게임쇼에 출품되었던 아머드 코어 2의 영상은 동영상이 아닌, 실제 플레이가 가능한 체험판이었다. 비록 제네레이터 오버 히트 등이 없는 등, 완벽한 버전은 아니었지만 드디어 각 부위별 파츠가 완성되었다는 것만으로도 흥분되는 정보라 하지 않을 수가 없다. 게다가 새로이 탄생한 미션 스테이지도 추가 공개. 라인업은 8개월 째(연속은 아니지만). 기다리기 지치는 우리의 독자들. 하지만 발매일은 여름.

지난달 특보에서는 새로 생긴 세가지 파츠와 통신 대전용 미션에 대해서 알아보았다. 이번에는 아머드 코어 시리즈의 시대 설정과 역사, 그리고 각 파츠에 대해서 간략하게 알아보도록 하자. 아머드 코어 팬 여러분들은 흐르는 침을 닦으시고… 자, 그럼!

아머드 코어 1과 2, 70년의 공백 동안의 이야기

「대파괴」라 불린 최종전쟁에 의해 인류는 지상을 버리고 그 거처를 지하복합도시군(地下複合都市群)으로 옮겼다. 국가라는 개념은 이미 사라지고 「기업」에 의해 관리되는 지하 세계가 세계의 모든 것이 되었다. 하지만 무력분쟁을 동반한 격화된 기업간 경쟁에 의해 통제력을 잃은 지하세계에서는 각지에서 기업간분쟁이 빈발하기 시작했다(아머드 코어). 기업분쟁은 격화되어 마침내는 전 지하세계가 커다란 전쟁에 휘말리게 된다. 「대심도 전쟁(Deep Earth War)」이라 불리운 이 전쟁은 약 30년간 계속되었다. 이 전쟁에 의해 환기기구의 파괴에 의한 지하의 대기오염, 자원과 식료의 부족 등등 때문에 지하세계는 극도로 피폐해졌다. 그 때문에 각 기업은 공동으로「대파괴」로부터 벗어나기위한 지상이주계획을 게시했다. 계획 진행에는 크나큰 어려움이 따랐지만 약 10년이 흐르자 지상에는 서서히 도시가 형성됐고, 사람들은 남김없이 지상으로 이주했다(아머드 코어 이후의 이야기). 세계가 어느 정도 안정되었을 때 지구 최대규모를 자랑하는 종합 거대기업「지오매트릭스」가 대파괴 이전에 진행되었던 화성탐사계획과 인공지능 탑재 무인 로봇을 이용한「화성 테라포밍 계획」의 개요를 입수한다. 지오매트릭스는 즉시 대규모의 조사부대를 화성에 파견하여 지구화된 화성을 발견한다. 조사부대의 지구 귀환 후 모든 기업이 모여「화성 공동 이용에 관한 의정서」가 채택된다. 이 의정서에서 지오매트릭스는 화성 테라포밍을 발견한 공적에 의해 주요 산업 분야에 있어 우선권을 얻는 것을 타 기업들이 인정하도록 했다. 그 후 화성에는 많은 기업이 진출하여 약 20년에 걸쳐 화성사회가 형성되어 지구의 전 인구의 약 30~40%가 화성으로 이주했다. 화성사회의 성숙에 따라 화성에는 지구에서의 기업간 대립이 그대로 이어져 오히려 지구보다도 격한 기업간 무력 분쟁이 확산되게 되었다.

▲ 화성에서 펼쳐지는 새로운 임무 중 하나, 해상전투로서 비행기를 상대로 한 연습 전투이다

▲ 전형적인 던전 탐색형 미션 「레크테나 시설 강습」. 역시 미션이라면 이런 분위기가 어울린다. 2인 동시 미션플레이는 아직까지는 고려되고 있지 않다

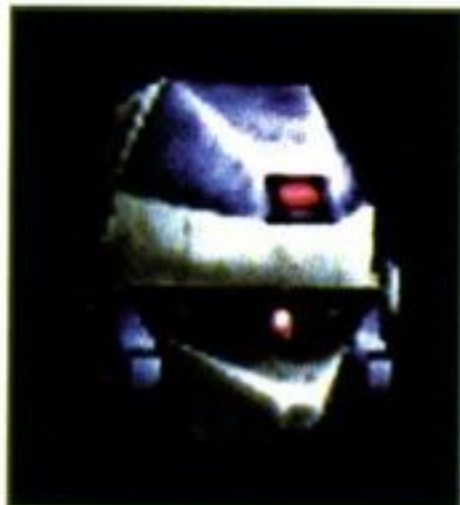
파츠 부위별 차이점은?

지난달에는 새로이 추가된 파츠 3종류에 대하여 소개했지만 이번에는 기존에도 있었던 파츠의 새로운 등장이 다~안. 전작과는 달리 회사의 제품마다 형식번호가 다른 것이 눈에 띈다.

머리 HEAD

BACK WEAPON으로 레이더를 달 필요가 없는 간이 레이더 장착형이 인기 있었던 두부(頭部)는 역시 그러한 옵션이 달려 있는 파츠가 존재한다. 이번에는 AUTO BALANCER나 HACKING FUNCTION 등의 정체 불명의 항목도 존재하고 있다. 옵션 파츠의 계승인가?

■ ETE-01

기본 성능은 높지만 옵션 장비가 부실한, 견고한 타입의 파츠

■ ZHD-16X

머리의 안테나가 증명하듯 옵션 레이더 포함 타입으로 지오매트릭스 제. 방어력은 열악하다.

코어 CORE

AP와 방어력, 옵션 파츠 슬롯의 메인 베이스가 되었던 부위. 오버드 부스트의 추가로 인하여 파츠마다 그 출력에 차이가 난다. 그런데 LIMIT TIME은 뭘까? 특별히 시간 제한이 필요한 항목이 있단 말인가?

■ ZCX-M021

겉보기에는 그렇지 않아 보이지만 미사일의 요격능력이 우수한 파츠로서 방어력도 뛰어나다고 한다.

■ ZCX-L051

차세대 경량급 코어로서 등장. 경량급이 사랑받은 전작의 경향을 계승할지?

■ ENX-01

전작의 표준 타입과 크게 차이가 없어 보이는 외관을 지닌 파츠. 역시나 표준타입이며 오버드 부스트의 출력은 엄청나게 높다.

다리 LEGS

적재량 관계로 AC제작에 가장 큰 영향을 미치는 파츠라 할 수 있었던 다리 파츠에는 오버드 부스트 발동시의 안정성 등의 문제가 새로이 개입되어 선택의 중요성이 더욱 커졌다.

■ ZLN-L305

▲ 선회도와 속도가 높은 전형적인 경량급 파츠. AP는 적지만 방어력은 상당하다.

■ ZLN-M333

▲ 경량 파츠보다 낮은 방어력과 선회도와 속도. 단지 적재량과 AP로 밀어부치기에는 너무나 불안한 다리 파츠이다.

■ EPN-01

◀ 엠로드 제의 중량 2족형 파츠로 이쪽은 방어력도 안정적이라고 한다. 속도면을 제외하면 중량 클래스의 수준을 유지.

팔 ARMS

암 웨폰 타입이 아닌 한 방어력과 AP, 그리고 중량 차이 밖에 없던 암 파츠였지만 이번에는 반응속도, 유도성능과 같은 팔로써의 성능 자체에서 많은 차이가 난다고 한다. 파츠에 따라서는 익스텐션 장비가 불가능한 파츠도 존재한다고.

■ ZA-M120

지오매트릭스 제조 파츠. 경량 파츠일 가능성이 높아 보인다.

■ ZA-LFS1

경량 파츠로 에너지 효율이 우수하다.

■ EBR-01

엠로드 사 제작의 평균 파츠. 전작의 평균 파츠와 동일.

오른손 무기 ARM UNIT R

역시 주요한 공격원이 되는 것은 건 타입. 바리에이션은 백 웨폰 수준으로 풍부하며 이번에도 숨겨진 무기의 파워가 게임의 승패를 가를 정도일지는 불명. 모두가 기대했던 이도류나 이총류는 이번 작품에서도 불가능할 듯하다(아직까지는).

■ KARASAWA Mk-2

전작에서 게임 밸런스를 파괴할 정도로 최강의 위력을 자랑했던 레이저 라이플의 신 버전. 이번에도 위력은 강하지만 문제는 원조 카라사와에 비해 탄의 속도가 느리다는 것.

■ EAF-M008

리로드(재장전) 타임이 거의 없다시피한 머신건 타입. 탄속은 보통이지만 연사 덕분에 피하기는 어렵다. 역시나 위력이 결점일 듯.

■ ZWG-GLD67

위력 보통, 사정 거리 보통, 탄속 보통, 탄알 보통…. 도저히 실전에서는 써먹기 힘든 미션 타입 핸드건의 한계를 넘지 못할 것 같다.

백 웨폰 BACK UNIT

커다란 차이는 없는 듯 하지만 사용 감각은 전혀 다른 백 웨폰들. 강화인간의 플러스 요소가 여전히 존재할 지는 두고봐야 할 듯 하다.

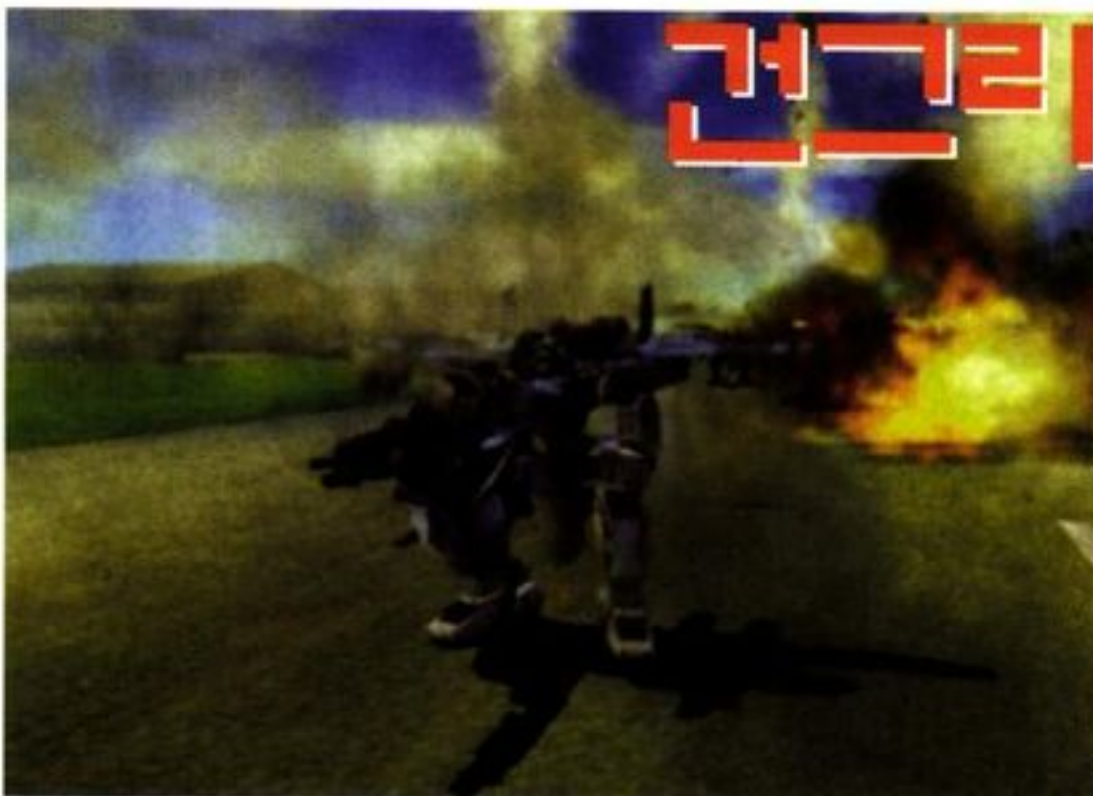
■ ZR-891

머리에 달린 옵션 레이더와는 차원을 달리하는 광역 레이더로 스텔스 센서 등도 붙어있는 점이 주목할 만하다.

■ EWN-S80/12 & ZWN-XX401

두 가지 모두 유도 미사일로 제작사가 다르다. 유도 성능은 둘 모두 평균 이상으로 우수하다. 피했는데 등뒤를 맞는 일이 없도록 높은 요격 능력을 가진 파츠를 지녀야 할 듯.

감동은 계속되어야 한다. PS2로…

건그리폰 블레이즈

■ 제작사	게임 아츠
■ 장르	액션 슈팅
■ 발매일	여름
■ 발매가	미정

세가 새턴으로 2개의 작품이 등장했던 건그리폰 시리즈. 멋진 그래픽 뿐 아니라 설정, 게임성 등도 호평을 받았던, 메카닉 팬이라면 꼭 해봐야 할 게임이었다. 이제 그 후속작이 PS2로 발매된다. 건그리폰 시리즈는 「아머드코어」 시리즈의 SF적인 설정과는 달리, 마치 현실에 있을법한 설정을 가지고 있어 메카닉 팬 뿐만 아니라 밀리터리 팬들도 좋아할 듯. PS2의 막강한 그래픽 성능으로 파워업해서 돌아온 건그리폰 블레이즈가 여름을 기대하게 만든다. 그런데 왜 발매원은 캡콤일까?

산림파괴, 기후대의 격변으로 인해 사막화가 진행되어가고 있는 21세기초의 지구. 민족분쟁, 정치경제 대립의 격화로 인해 국제연합의 기능도 정지한 상황이었다. 그리고 제 3차 세계대전의 발발. 전쟁은 끝나도 지역분쟁의 불씨는 남아있다.

21세기를 맞은 지금, 노스트라다무스의 예언은 빗나갔다고 하지만 세계가 평화로운 것은 아니다. 우리나라만 하더라도 아직 분단 상태이며 세계의 곳곳에 분쟁의 불씨가 남아있다. 그런 사실을 토대로 하여 국제분쟁이 지속되는 미래를 그린 게임이 바로 건그리폰. 근미래에 펼쳐지는 번처… 아…아니 AWGS들의 활약을 하나 하나 살펴보자.

전장을 활보하는 로봇들… 아니 AWGS들

건그리폰에 등장하는 로봇들은 AWGS(장갑보행포시스템)라 칭하는 보행 전차들이다. 보행전차와 일반적인 전차의 다른 점은 일단 국지전 환경에 적응하기 위한 다리가 달려있다는 점. 그 이외에는 전차와 유사하다. 하지만, 주인공 메카닉인 하이맥스는 틀리다. 혼자 튀는 주인공 AWGS를 살펴보자.

■ 하이맥스 III

정식명 : 16식 장갑보행전투차

일본외인부대 제 501 기동대전차중대에 배치된 3차원 기동능력을 보유한 AWGS. 12식 장갑보행전투차(HIGH-MACS)를 경량화할 목적으로 재설계하여 선회성·이동스피드·점프능력·가동시간등을 향상시킨 것이 하이맥스 III이다… 라고 어렵게 말하지만 한마디로 성능이 좋은 AWGS라 하면 될 것을 왜 그리 어렵게 말하는 거지? 하지만 이러한 설정들도 건그리폰의 매력.

하이맥스 III의 무장은 35밀리 어설트 라이플(그레네이드 런처 포함), 105미리 활강포, ATM(대전차 미사일) 등 다채로운 무장을 갖고 있다. 다른 AWGS랑 달리 매뉴퓨레이터(manipulator: 간단하게 말해서 로봇 팔)가 기본으로 달려있기에 여러 가지 장비를 바꾸어 집을 수 있는 것이다. 역시 영장류는 손을 사용하므로 진화하는 법이다?

▲ 진짜 이런 거 지금 있으면 당장 군대 또 갔다오겠다. 왜? 멋지니까

▲ 일본외인부대 제 501 기동대전차중대의 위용. 그런데 자위대는 어떻게 된 것이지

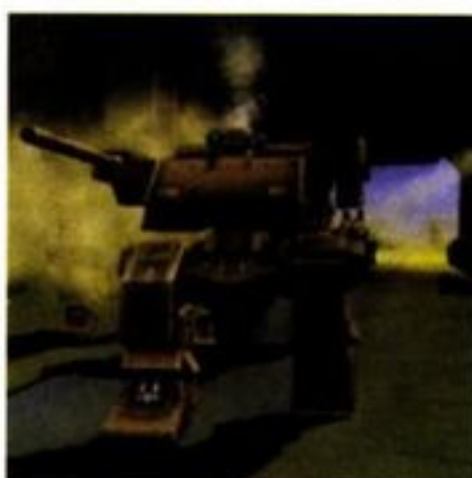
▶ 하이맥스 III의 조종석 : 게임은 콕피트 시점에서 진행, 전작과 달리 마치 건담에 나오는 360도 스크린과 같은 넓은 시야가 특징이다.

너희만 있냐? 우리도 있다! 다른 나라의 AWGS들

이 게임의 매력중 하나라면 정말 있을 듯한 전투 메카들. 가상이지만 현실감 있는 메카닉들이다. 메카닉 광이라면 푹 빠져들 멋진 AWGS들을 감상해보자.

• 프랑스의 슈페르 오트리슈 (SUPER AUTRUCHE)

이것은 대공공격이 가능하도록 개량된 타입. 참고하자면 오트리슈는 불어로 '타조' 이름에 걸맞게 타조처럼 껑충 껑충 뛰어다닐텐데… 뛰는 자세에서 안정된 사격은 불가능하지 않나?

• 영국의 밸리언트 (VALIANT)

정찰·화력지원·대전차전투를 목적으로 영국에 의해 개발된 AWGS. 매뉴퓨레이터(한마디로 손)를 포기하고 대신 고정식 무장을 채택하고 있다. 척 보기에 안정되고 튼튼해 보이지만 기동성은 떨어질 듯.

• 독일의 슈트룸 판저 (STURM PANZER)

독일이 개발한 제 1세대 AWGS의 걸작기였던 팬더 보행전차. 그것에 컴뱃 타이어를 표준장비하여 높은 기동성을 실현한 신형이다. 제 1차, 2차 세계대전에 걸쳐서 독일의 전차는 역시 튼튼하고 강력한 것으로 정평이 나 있다. 이 게임에서도 튼튼하고 강력한 독일 전차의 위력을 보여줄 수 있을 것인가?

• 아이템 시스템 ITEM SYSTEM

새턴판에 없었던 아이템 시스템이 이번 작에 추가되었다. 전투 중에 사격을 하면 어떤 조건에 따라 아이템이 출현하여 얻을 수 있다. 얻은 아이템을 다음 전투에 가지고 출격하는 것도 가능하다.

▶ 숨겨진 아이템이나 장비들도 많을 듯

• 질량센서(가칭) MASS ENE RGY DETECTOR(MED)

▲ 화면 하단의 센서에 주목. 아직 목표물과의 거리가 멀기 때문에 노란색이다

▲ 적과 가까워질수록 센서는 크게 반응한다. 붉게 변한 센서에 주목

건그리폰 블레이즈에서는 리얼타임으로 적의 위치를 표시하는 레이더가 존재하지 않는다. 그럼 어떻게 하나고? 그 대신 정면 방향에 있는 물체에 반응하는 센서가 준비되어 있다. 탐지한 물체의 숫자와 거리에 의해 센서의 반응이 변하기 때문에 적을 찾는데 역할을 다 한다. 하지만 뒤통수를 노리는 적은 어떻게 할지? 난이도가 올라갈 듯.

군인은 하라면 한다!

새턴판에서는 연습 모드나 대전 모드가 있었지만, 역시 주된 것은 시나리오 모드였다. PS2용 건그리폰 블레이즈에서도 그 전통은 계속된다. 뭐 뻔한 흐름이긴 하지만 시나리오 모드의 흐름을 정리해보았다.

■ 시나리오의 선택

세계각지의 분쟁지역 중에서 6개의 작전을 선택하는 것이다. 새턴판에서는 러시아, 중국, 아프리카 등에서 활약한 제 501 기동대전차 중대는 이번 PS2판에서는 어디서 난리를 칠지? 일본 자위대의 해외파견은 현재 금지되어 있지만 이 게임에선 잘도 돌아다닌다. 군국주의의 부활인가?

■ 브리핑

브리핑이 무엇인지는 다 알겠지만 간혹 모르는 사람을 위해 설명을 하자면 바로 작전의 목적과 방법에 대한 설명을 하는 것이다. 이후엔 자신의 기체에 어떤 장비를 할 것인지 결정한다. 작전에 맞추어서 장비를 바꾸는 것은 살아남기 위해서는 필수겠지?

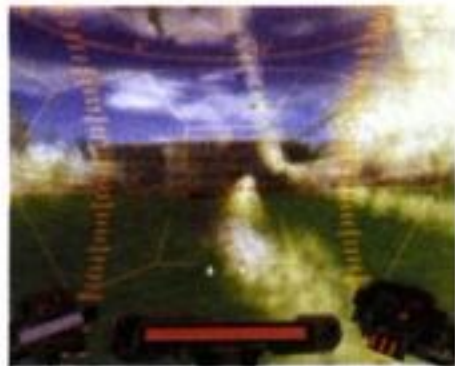
■ 전투

전투의 목적에는 적의 전멸, 구조물의 파괴, 기지의 방어, 특정 유니트의 방어 등등이 있을 것이다. 전투 중에 꼭 신경 써주어야 할 것은 제한시간. 기체가 파괴되어 게임오버 되는 것 이외에도 제한시간을 넘기면 미션에 실패하므로 주의해야…

• 게임오버

자신의 기체가 파괴되거나 제한시간을 넘기면 게임오버. 호위를 하는 것이 목적인 미션에서는 호위해야할 대상이 파괴되어도 게임은 끝난다. 쳇, 하지만 자신의 몸은 자기가 지켜야지 남의 몸까지 신경 써주어야 하나. 이래저래 군인은 힘들다

• 게임클리어

말 그대로 하라는 대로 잘했으면 게임클리어다. 종료 후 미션 수행평가는 기본. 얼마나 잘했나 체크해서 점수를 준다. 말을 잘 들었어야 점수도 높은 법. 새턴판에서는 얼마나 잘했느냐에 따라 새로운 동료도 얻을 수 있었는데, 이번에도 뭔가 있을 듯하다.

▲ 파괴해야 할 구조물을 향해서 날아가는 미사일의 연기, 리얼하다

동영상이 아니다! 실제 게임화면 영상

■ 제작사	게임 아츠
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	6월
■ 발매가	미정

정문이 있으면 뒷문도 있는 법

정문의 삼국지

삼국지하면 가장 먼저 떠오르게 되는 게임 제작사는? 대부분의 사람이 코에이를 들 것이다.
그러나 이번에 PS2로 발매되는 정문의 삼국지는 한번 만들면 제대로 만들기로 유명한 게임 아츠에서 제작한다. 과연 코에이에서 만든 삼국지와는 어떤 것이 다를까? 하나 하나 알아보도록 하겠다.
근데 정문은 도대체 뭘 뜻하는 걸까?
처음에는 「나관중의 삼국지」나 「이문열의 삼국지」처럼 삼국지 소설 쓴 사람 중 한 명인 줄 알았는데 사실은 대만출신의 만화가로 일본에서 중국 역사 만화를 그리고 있다고 하는데…

코에이의 삼국지 시리즈를 보면 전투하는 시간보다 내정, 즉 나라를 보살피는데 쓰는 시간이 더 많다. 농지를 개간하고 인재를 등용하고 성을 쌓고… 하지만 정문의 삼국지의 주를 이루는 것은 「전투」이다. 내정을 하지 않고 전투만 한다면 캡콤의 아케이드판 천지를 먹다 시리즈를 하는 것이 낫겠지만 장르가 시뮬레이션인 만큼 전투에도 독특함이 있을 것이다.

독특한 전투 방법

· 전략

▼ 무장 선택. 강한 무장을 선택해야 할 것은 당연한 일

▲ 이것이 전략화면이다. 육로와 수로, 그리고 계곡 등 전략의 요충지가 잘 나타나있다

전투에서 승리하는 것도 중요하지만 한 대륙의 운명을 결정짓는 것은 잘 짜여진 전략이다. 전략화면에서는 어느 곳에 군대를 투입할 것인지를 결정한다. 군대 투입을 결정하고 나면 어떤 무장으로 어떻게 군대를 구성하여 보낼 것인지를 결정한다. 최대 5군데까지 군대 투입계획을 결정할 수 있다. 결정하고 나면 이제는 본격적인 전투이다.

· 전투

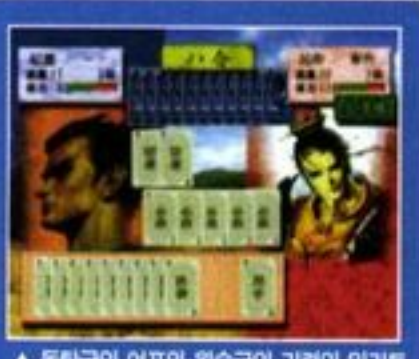
정문의 삼국지가 코에이의 삼국지와 가장 다른 점이라면 바로 이 전투화면이다. 캡콤에서 발매한 패밀리용 RPG 「천지를 먹다」 시리즈를 아는가? 정문의 삼국지의 전투화면은 한눈에 보기엔 그 시리즈를 연상시키는 전투화면을 가지고 있다. 전투는 자신이 조작할 것이 없이 자동적으로 이루어진다. 각각의 능력치에 따라 맞는 전술을 구사하여 전투를 하게 되는데, 이대로라면 밋밋하다. 뭔가 다른 것은 없는가?

· 일기토

▲ 일기토를 시작하여 멋진 대사를 읊는다

드디어 나왔다. 삼국지 소설이나 게임이나 바로 이 일기토가 빠지면 재미가 없다. 장수들이 일대일로 서로의 기량을 겨루는 일기토야말로 삼국지의 하이라이트라 할 수 있을 것이다. 하지만 플레이어의 의지대로 일기토를 하는 것이 아니라, 상황에 따라 장수들이 자기들 멋대로 전투를 벌인다. 아마도 실제 소설에 맞추어 일기토가 벌어지지 않을까?

· 일기토는 카드배틀

황당한 것은 일기토가 카드배틀이라는 것이다. 결전은 3D폴리곤의 장수들이 나와서 전투를 하는데 정문의 삼국지는 시대에 뒤떨어지는 시스템이 아닌가. 도대체 왜 PS2로 이 게임을 내야 하는 거지? 공개된 카드의 모양도 멋이 없다. 컬드셉트처럼 멋진 카드를 모으는 그런 목적이 있다면 좋으련만…

▲ 동탁군의 여포와 원술군의 기령의 일기토

일기토 카드배틀은 공격계의 카드와 방어계의 카드를 가지고 턴제로 진행된다. 카드를 사용하여 한 합(合)씩 겨루어 체력이 0이 되면 그 장수는 패배하는 것이다.

· 계략

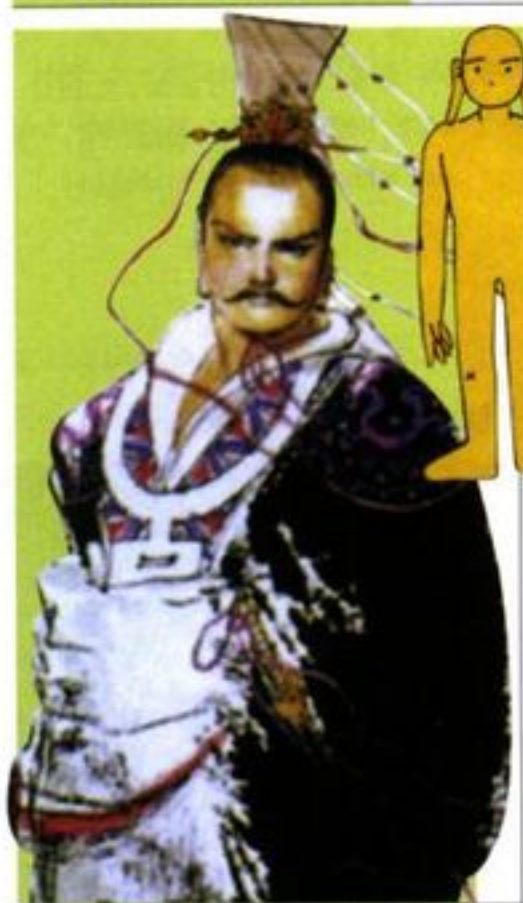
전투중에 '지모치'가 높은 무장은 적군에 대해 계략을 쓸 것을 제안하는 경우가 있다. 계략은 물론 삼국지에 자주 등장하는 화계나 복병등이다. 계략에 성공하면 전세를 한번에 뒤집을 수 있지만, 계략을 준비중인 무장은 전투에 참가하지 못한다. 계략 준비중에는 그만큼 숫적 열세를 견뎌내야 하는 것이다. 계략이 없다면 무력치가 높은 무장만이 전쟁 중에 사용될텐데, 이로서 제갈량, 가후, 서서 등의 지장(智將)도 게임 내에서 환영받는 존재가 될 것이다.

▲ 계략준비

PlayStation2

약 400명의 인물이 등장한다는데?

삼국지의 주인공은 누구냐는 질문을 받게 된다면 독자 여러분은 어떻게 대답하겠는가? 요즘은 유비가 주인공이 아니라고 생각하는 사람들이 많겠지만, 아무리 그래도 삼국지 소설 자체가 유비 중심으로 쓰여졌기 때문에 유비라 대답할 사람이 많을 것이다. 하지만 결국 중국을 통일하는 것은 조조의 위나라도 유비의 촉나라도 손권의 오나라도 아닌 사마의의 진나라이다. 그렇다면 진정한 삼국지의 주인공은 누구일까? 난세의 정국을 헤쳐나갔던 삼국의 영웅들 모두가 주인공일 것이다.
그런 의미로 삼국지의 수많은 주인공들을 몇 명 살펴보자. 주역 3인방 (유비, 조조, 손권)의 모습은 역사상의 그들의 지위에 따라 게임상의 일러스트가 변한다고 한다. 예를 들어 시골 촌놈 유비에서 황제 유비에 이르기까지 여러 일러스트가 준비되어있다는 것이다. 그렇다면, 30대부터 시작하여 60을 넘을때까지 한 주군을 섬기는 장수의 일러스트도 여러장 준비 되어있는 것인가? 아직 그런 이야기는 없지만 기대해본다.

유비

"CHECK" 옛날 문헌에 보면 유비의 모습은 다음과 같이 묘사되어있다. '어깨까지 내려오는 귓볼, 무릎까지 내려오는 팔길이…' 묘사를 토대로 상상도를 그리면 다음과 같다.
이건 인간이 아니라 무슨 외계인임이 틀림없다. 그러므로 정문의 삼국지에 나오는 이 멋진 중년 아저씨 그림은 사기다. 정문이란 사람은 삼국지를 제대로 읽지 않았음이 틀림없다.

"CHECK"

조조

보통 악인으로 묘사되고 또는 얍삽한 사람의 대명사로 불리우는 사람. 하지만 그건 유비가 주인공일 때 이야기이고… 최근 인기를 끌고 있는 만화「창천항로」에서는 초멋진 섹시 다이너마이트 청년으로 나온다. 그것도 사기다. 정문의 삼국지는 비교적 제대로 표현된 듯.

◀ 창천항로의 멋진 조조오빠

손권

손권의 외모는 마치 외국사람 같았다고 한다. 금발에 파란 눈. 필시 아버지 손견이 외국여자와 바람을 피워 낳은 자식일 것이다.
그런데, 일러스트에는 그런 특징이 잘 나타나있지 않다. 정문, 중국 역사 만화 전문 맞아?

사마의

나왔다. 3명의 영웅이 피 터지게 중국을 놓고 싸울 동안 가만히 있다가 슬쩍 위나라를 먹어버린 사마의. 자신이 살아있을 때에는 제갈량에게 눌려 중국을 통일하지 못했지만 그가 이루어놓은 기반을 토대로 그의 아들들이 삼국시대를 평정하게 된다.

제갈량

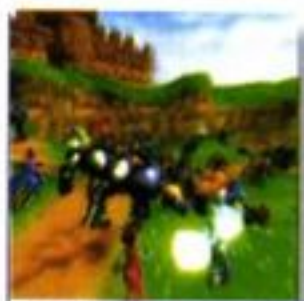
중국에서는 신격화되어있는 제갈량이 과연 이 게임에서는 어느 정도의 능력치를 가질까? 일러스트야 별 할 말 없다. 계략이란 것이 있는 만큼, 전투력을 중시했던 다른 삼국지 시뮬레이션과 달리 제갈량 특유의 능력치를 발휘하리라 믿는다.

유선

최강의 바보황제라 역사가들이 평하지만 어린 나이에 황제를 한다는 것은 사치와 향락에 빠지기 쉽다. 로마의 네로가 그랬지 않은가. 제갈량이 괜히 충성 따위 따지지 말고 유비의 말을 들어 황제자리를 차지했다면, 제갈량이 삼국을 통일했을지도?

프롬의 색다른 도전!

원/포스 (1/4)

one/fourth.

제작사	프롬 소프트웨어
장르	롤플레잉
발매일	겨울
발매가	미정

어둡고 음침한 분위기의 킹스필드 시리즈, 비인간적인 메카닉들만 등장하는 아머드 코어 시리즈, 에코 나이트나 섀도우 타워 등 프롬의 분위기는 매우 어둡거나 사이버펑크풍이었다. 하지만 PS 2를 맞이하게 된 프롬은 변했다. 액션롤플레잉 「에버그레이스」, 3D 롤플레잉 「이터널링」등의 롤플레잉을 계속해서 내놓으면서 동화를 연상시키는 화려한 색의 그래픽과 귀여운 캐릭터 등. 예전의 프롬에서는 상상할 수 없는 새로운 시도를 하고 있다. 새로 발표된 롤플레잉 「원/포스」는 그 외에도 어떤 것이 새로운지 알아보자.

리얼타임으로 움직이는 4인의 동료를 이용해서 몇 배, 몇십 배 많은 적을 물리치는 RPG. 그것이 바로 프롬의 신작 RPG 「원/포스」이다. 게임의 무대는 좀 뻔하다. 정통 판타지의 세계에서 암흑의 왕의 부활을 감지한 어느 나라의 왕은 4인의 왕자를 모아 암흑의 왕을 다시 봉인한 사람에게 왕위를 계승할 것을 선언한다. 플레이어는 4인의 왕자 중 막내가 되어 암흑의 왕 봉인을 빙자한 왕위쟁탈전을 벌인다. 여기까지는 정말 흔하디 흔한 RPG의 스토리. 그렇다면 원/포스만의 특징은 무엇인지?

▲ 이전의 프롬과는 달리 화려한 색이 특징적

◀ 아마도 암흑의 왕의 모습인 듯

전술이 요구되는 리얼타임 배틀

■ 플레이어를 위협하는 수많은 적들

적들은 많으면 수십 명이 동시에 공격해온다. 이런 상황에서 플레이어는 단 4명뿐인 주인공 + 동료 3명을 이용, 몇십배가 되는 적들을 상대하여 리얼타임으로 전투를 펼친다. 리얼타임이기 때문에 순간적인 판단력과 전술을 요구하게 될 것이다. 조작이 복잡하면 어려울텐데….

◀ 떼거지로 몰려오는 적들

▲ 4명밖에 안 되는 동료로 다수를 상대하려면 역시 파티원의 역할분담이 중요하다

◀ 3D로 이루어진 입체감 넘치는 맵

■ 간단한 조작

리얼타임배틀이라면 조작이 간단해야 한다. 그래야만 변하는 상황에 따라 적절한 전투 지시를 빨리 내릴 수 있다. 따라서 전투 조작이 복잡하다면 게임을 즐기는데 무리가 따른다는 것은 당연한 사실. 걱정할 것 없이 원/포스에서는 이 조작을 최대한 간편화시켰다. 4명의 동료들은 패드의 각각의 버튼(○, ×, □, △)에 대응하기 때문에, 각각의 멤버에게 지시를 내릴 때에는 해당 버튼을 누른 상태에서 움직일 방향을 정해주는 것으로 OK다. 또한, 지시를 내리지 않아도 어느 정도는 자동으로 전투를 수행하므로 간편하다.

◀ 커서는 요정모양이다. 그렇다면 리더는 요정? (농담)

■ 동료는 4명… 아니 8명?

앞서 말했듯, 전투에 동원되는 우리편 캐릭터는 4명이다. 하지만 동료가 되는 캐릭터는 모두 8명으로 임의로 파티 멤버를 바꾸어서 새로운 컴비네이션 공격을 할 수 있다. 컴비네이션 공격은 복수의 캐릭터가 협동하여 공격하는 것을 말하며, 이것은 어떤 캐릭터끼리 조합되었느냐에 따라 다양한 공격형태를 가진다. 각 멤버들의 조합을 맞추어 새로운 컴비네이션 공격을 찾아내는 것도 원/포스의 새로운 재미일 것이다.

동료는 전사, 마법사는 물론, 몬스터도 있다 ▶

▲ 각 캐릭터의 특징을 고려하여 공격을 해나간다

게임의 진행

게임은 미션 단위로 진행된다. 각 미션은 복수의 에어리어(전투필드)로 구성되어있어, 모든 에리어에서 승리를 거두어야 미션이 클리어 된다. 이런 진행방식은 시뮬레이션 롤플레잉과 비슷하다고 말할 수 있다. 미션은 암흑의 왕과 관련된 것부터 시작해서 바퀴벌레 퇴치까지 매우 다양하다. 미션은 약 60개 정도가 될 예정.

▲ 미션을 클리어 하려면 지형효과를 이용하는 것도 중요하다

PlayStation2

세계최초의 3D 슈팅게임이 PS2로 재탄생한다

실피드 더 로스트 플래닛

SILPHEED

제작사	게임 아츠
장르	슈팅
발매일	여름
발매가	미정

실피드를 알고 있는지? 86년에 최초의 3D 폴리곤 슈팅게임으로 등장했던 실피드는 당시 엄청난 화제를 불러일으켰었다. 93년에 메가 CD로 이식되기도 했던 그 실피드가 PS2로 등장한다. 과연 이번 작품에서도 예전과 같은 화제를 불러일으킬 수 있을까?

전작 메가 CD용 실피드는 당시로서는 압도적인 폴리곤 그래픽을 자랑하는 슈팅게임이었다. 물론, 그래픽뿐만 아니라 흥미로운 무기 시스템과 아름다운 음악으로 많은 인기를 끌었는데 그 후속작이 PS2로 등장하게 된다. 기본적으로는 하지만 메가 CD용을 바탕으로 여러 가지가 수정·추가될 예정이다. 새롭게 바뀌어 등장하는 실피드의 면모를 하나 하나 살펴보기로 하자.

BEFORE…

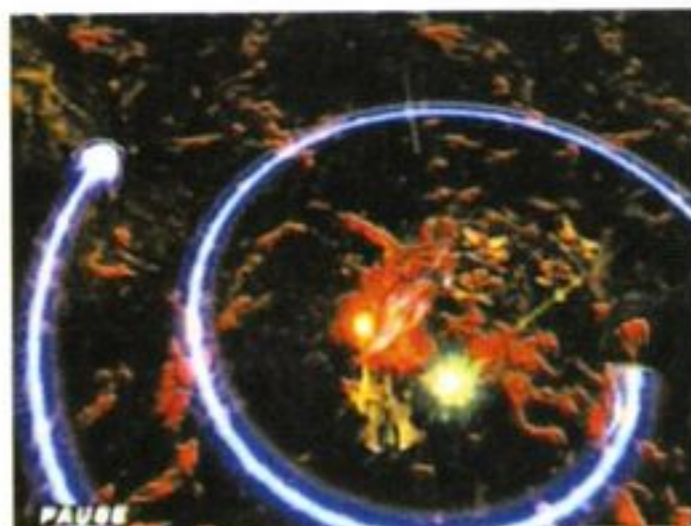
당시로는 멋진 그래픽이었다 주장하는 실피드. 누가 믿어 줄까봐? 라고는 하지만 믿어주자. 당시만 하더라도 제대로된 3D슈팅이란게 있지도 않았는데 혜성처럼 나타나 많은 게이머들을 놀라게 했었다는 사실을.

▲ 이건 메가 CD 용의 그래픽. 지금으로선 밋밋하게 보이지만 당시로선 훌륭했었다

◀ 적 순양함이 파괴되는 모습을 보라. 폴리곤이 하나 하나 뜯어져 파괴되는…

AFTER

메가 CD용은 93년작이니 전작으로부터 7년의 세월이 흘렀다. 한 세기를 넘어서 등장한 후속작은 과연 어떤 점이 다를까?

◀ 스테이지 시작시에 볼 수 있는 실피드의 위용. 스테이지마다 각각 다른 시작 영상을 볼 수 있다고 한다

▼ 레이저는 직진해야 하는 법. 저렇게 휜다는 것은 물리법칙에 어긋나지만 게임이니까 봐주자

게임방식은 타이토의 「레이스톰」을 연상시키는 종스크롤 슈팅게임이다. 약간 비스듬하게 뒤에서 보는 시점으로 진행이 되지만, 특징적인 것은 일반 종스크롤과는 달리 여러 가지 스크롤 방향이 있다는 것이다. 물론 3D 기능을 사용하여 모든 것이 리얼타임 3D로 이루어져 있는 것은 당연한 사실!

◀ 화려한 3D로 묘사된 전장(戰場)

▼ 용암위를 나는 실피드

▲ 아래쪽으로 보이는 거대한 공동(空洞). 이곳도 아래 방향으로 스크롤되며 들어갈 수 있다

일단 게임 시스템은 예전과 동일하다. 추가된 것이라고는 버튼을 눌러 에너지를 모아 쏘는 「모아 쏘기」공격. 다른 슈팅게임에서도 많이 볼 수 있는 것이라 참신함이 떨어지지만… 스테이지 공략에 모아 쏘기를 적절히 활용하면 재미가 배가 될 것이다.

무기선택

실피드의 가장 특징적인 시스템이라 한다면 바로 이 무기 선택이다. 각 스테이지를 시작할 때 장비할 무기를 선택할 수 있다. 무기를 장비할 수 있는 곳은 두 군데가 있어서 각각의 장소에 다른 무기를 장비할 수 있다. 물론 그 스테이지를 공략하는 방법에 맞추어 적절한 무기를 선택해야 하는 것은 당연한 사실이다.

◀ 최초에 장비할 수 있는 무기는 하나밖에 없지만, 점수에 따라 선택할 수 있는 무기가 늘어나게 된다

▼ 출격을 기다리는 실피드

▼ 적으로 추정되는 이상한 전함

▲ 드디어 발진하는 실피드

이 게임은 픽션이며 등장하는 인물, 단체 지명 등은 실존하는 것과 일체 관계없습니다

RING OF RED

■ 제작사	코나미
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	9월
■ 발매가	미정

아직은 제목이 확실히 정해지지 않은 RING OF RED(이하 RED). 지난 호에도 이야기했다시피 일본의 남북 분단 상황을 가정한 게임으로 세계관과 병기가 전혀 일치하지 않는 점도 있기는 하지만「프론트 미션」도 같은 엄한 분위기로 밀리터리 팬들의 기대를 한몸에 받고 있다. 코나미에서 얼마나 분위기를 살릴 수 있을지 기대해보는 것도 재미있을 듯.

우리나라의 상황을 비꼬는 것인지, 우리도 그렇게 되었으면 큰일날 뻔 했다라는 생각에서인지, 막 나가는 RED의 역사관. 진짜 역사가 이렇게 흘러갔다면 우리나라는 분단되지 않을 수 있었을까?

분단 일본의 통치 체제

사회시간에도 배울 수 있는 포츠담 선언. 일본은 이 선언을 거부하고 전쟁을 속행, 격렬한 전쟁 끝에 일본은 태평양전쟁의 패전국이 되어 북위 38도선(우리나라의 그것과 같다. 유일한 분단국이 모델이 된 것일까?)을 경계로 일본의 북쪽을 소련이(이른바 북일본), 일본 남쪽을 연합국(이른바 남일본)이 관리하기 이른다. 게다가 이미 홋카이도는 소련의 영토가 되었고…. 어쨌든 이러한 방식으로라도 일본은 국가로서 존속할 수 있었다. 통치권은 복수의 다른 나라들에게 잡혀있는 극히 특수한 통치체제가 형성된 것이다. 이러한 상황 아래 일본 각지에서는 내전이 끊이지 않는 혼란의 극을 달리게 되었고 그 혼전의 파노라마가 PS2에서 펼쳐지게 된다.

▲ 이와 같이 분단된 일본. 노란색은 빨간색과 같이 보아주길

전쟁에 몸을 던진 그들

RED의 세계에서 탱크 대신에 육전의 주력병기로 자리매김한 것이 바로 AFW이다. 이야기 초반의 스토리는 후지연습장에서 강탈당한 AFW를 추격하여 북상하는 주인공들의 전투에서 출발한다. 북일본군의 카이보우와 남일본군 후지 연습장의 4인의 주인공들. 서반에 중요 인물이 되는 5인을 그들의 기체와 함께 공개한다.

카이보우 유우

왠지 직접대결을 하게 되는 정체불명의 AFW 파일럿으로 베트남 전쟁 때에도 의용군으로서 싸웠던 경험이 있다. 그 기량에서「크림존 팬텀」이라는 별명을 얻게된 현 북일본 의용군(이라고 추측된다). 이야기의 발단이 되는 신예 AFW 강탈의 장본인. 아무리 보아도 건담 0083의 아나벨 가토와 엄청나게 비슷한 배경을 가지고 있다.

가비 폰 바이체커

RED의 주인공으로 독일인 아버지와 일본인 어머니를 둔 혼혈아이지만 태어난 곳도, 자란 곳도 일본이다. 실제로 독일어를 구사할 수 있는지도 의심스럽다. 실전 경험은 없지만 AFW의 조작은 천성적으로 타고났다고 한다. 전투 능력은 높은 편이지만 지휘능력은 매우 낮다. 필살기는 팔중.

미나카와 료코

제 2차 세계 대전 말기에 태어난 일본 토박이. 어렸을 때 아버지와 생이별, 어머니와도 사별한 과거를 지니고 있다. 그런 과거가 있어서인지 말투도 거칠고 냉정한 인상을 풍기고 있다. 어째서 군인의 길을 선택했는지는 비밀. 아직 누구도 말하지 않았지만 본 작품의 히로인이 될 것 같은 예감이 팍팍 느껴진다. 필살기는 열권 찌르기.

게임 시스템 약간 심층 분석

패러미터

파일럿의 능력에는 각각 특기와 약한 모습을 보이는 분야가 설정되어 있다. 앞의 캐릭터 설명에서 예를 들자면 료코의 경우에는 격투에 강하며 키부사토의 경우에는 지휘 능력에 강한 면모를 보이는 반면, 가비의 경우에는 지휘력이 완전 밥통. 이 능력들은 파일럿이 탑승하는 AFW와 동행하는 병사들에게까지 영향을 미치므로 효율과 밸런스를 고려한 부대편성에 필수적으로 참고로 해야할 요소들이다.

● A-반(班)의 선택과 편성

반이란 1반, 2반, 3반…의 그 반의 개념으로 조라고도 할 수 있겠다. 각종 병사(보병, 엽병, 공병 등등의 병사의 종류가 많다)는 몇 개의 반에 분반되어 있다. 예를 들면 같은 보병으로 구성된 반이라고 해도 사용하는 스킬 등의 세부 데이터가 틀리기 때문에 선택에 차이가 생길 수 밖에 없다.

● B-작전능력

각 파일럿이 지휘하는 부대의 작전능력을 표시하며 각 파일럿이 탑승한 AFW의 기본 능력치에 각종병사의 능력치가 더해진 상태로 표시된다. 회복(回復) 능력치에 나타난 A와 兵은 AFW와 병사의 차이를 나타낸다.

● C-전투능력

각 파일럿이 탑승하고 있는 AFW의 전투능력을 표시한다. 대 AFW와 대 병사의 능력치는 지상에서 싸우는 병사의 의하여 결정되며 장전능력은 순전히 AFW에 탑승하고 있는 파일럿의 능력에 따라 변동된다. 참고로 그래프는 상대적인 수치를 나타낸다.

작전 MAP

▲ 작전 맵의 분위기. 전투는 이 위에서 이루어지는 것이 아니다

작전 맵에서는 시간의 개념을 채용한 턴 제로 순서가 돌아온다. 턴이 돌아오는 순서는 각 부대마다 정해져 있는 행동력으로 결정되며 행동력이 좋을수록 더 짧은 사이클로 턴이 돌아오기 때문에 다른 부대 2번 움직일 때 3번 움직이는 등, 더 많은 행동이 가능하다. 물론 언제든지 행동 타이밍을 확인할 수도 있고 작전을 생각하는 도중에는 웨이트 상태(리얼타임으로 흐르던 시간이 정지 상태가 되는 것)가 되기 때문에 그다지 서두를 필요는 없다. 사진 우측 상단에 보이는 시간은 위의 것이 현재 시각을 나타내며 아래 것이 선택한 부대에 턴이 돌아오는 시간을 가리킨다. 사진의 것은 선택한 부대가 행동할 차례이기 때문에 시각이 일치하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 전장 맵으로 전환되었을 때의 적 AFW와의 거리는 작전 맵 상에서의 위치 관계에 의해 결정된다. 괜히 작전 맵이라는 이름이 붙은 것이 아니라는 것을 염두에 두기 바란다.

◀ 동행하는 부대가 좋으면 더 많이 움직일 수가 있다

▼ 전장 맵에 돌입하기 전에 지상병과 탑승병을 선택한다. 공격을 건 쪽이 먼저 선택한다

전장 MAP

▲ 스킬 발동의 예. 박살이 나고 있는 것을 볼 수 있다

전장 맵에서는 커맨드를 선택하고 있을 때와 연출 효과가 나오고 있는 때에는 시간이 멈춘다. 즉 그 이외에는 시간이 흐른다는 이야기. 웨이트 방식이라고도 하는 세미리얼타임 방식을 채택하고 있는 셈이다. 전투 정보를 가르쳐 주는 정보 패널에서는 시간이 흐름에 따라 내용이 계속 변하기 때문에 이 내용을 확실히 이해하면서 전장의 상황을 파악하고 AFW와 병사들에게 적절한 지시를 내리면서 상황을 이쪽에 유리하도록 계속 변화시키는 것이 필요하다. 적의 AFW를 격파하면 승리로 판정한다. 문제는 AFW가 전부가 아니라는 것. 오히려 AFW보다 보병이 전열에 서서 싸우는 것이 효율적일 수도 있다.

키부사토 켄이치

냉정침착한 성격에 풍부한 지식을 지니고 있어 실전경험이 적은 주인공의 부대에는 없어서는 안될 참모격 존재이다. 게다가 이 사건을 알기 위한 귀중한 자료가 되는 수기를 남긴 인물이기도 하다. 앞의 둘 보다는 꽤나 연륜 있어보이는 외모를 하고 있다. 필살기는 산포사격.

죤 리스고

원래는 미 해병대원이지만 복무 규정 위반을 범하여 일본으로 좌천되었다. 세세한 일에는 신경쓰지 않는 호방하고 시원한 사나이 타입의 미국인. 키부사토와는 일본 전쟁에서의 전우이기도 하다. 왠지 엄청 멋있게 죽을 것 같은 분위기를 풍기는 캐릭터(벌써부터 죽을 걱정을?). 잘 보면 프론트 미션의 키스와 닮았다. 이름은 미국 영화배우 「죤 리스고」에서 따온 듯. 필살기는 긴급충전.

3D로 변한 천지를 먹다

진·삼국무쌍

SHIN SANGOKUMUSOU

제작사	코에이
장르	택티컬 액션
발매일	6월
발매가	미정

삼국지 게임은 많이도 쏟아져 나온다. 삼국지를 기본으로 하는 게임을 세보면 수십, 아니 수백개는 될 것이다. 역사 시뮬레이션으로, 롤플레잉으로, 액션 게임으로, 슈팅게임으로(…이건 아닌가?) 많이도 나온 삼국지 게임. 그 중에 삼국지 대전격투게임의 대표작이라 할 수 있는 것은 코에이의 삼국무쌍. 그 후속작이 PS2로 등장한다.

전작 「삼국무쌍」은 다른 3D 대전격투게임에 밀려 큰 인기를 얻지 못한 채 묻혀졌지만, 이번 진·삼국무쌍은 게임의 스타일을 완전 바꾸어 돌아왔다. 아케이드와 각종 게임기로 발매되어 인기를 끌었던 캡콤의 「천지를 먹다 2」와 같은 구성의 격투액션게임이 된 것이다. 그런데 장르명이 수상하다. 과연 어떤 요소가 숨겨져 있길래 「택티컬(전술적인)」이란 수식어가 붙은 것인가? 그냥 있으면 뭐하나. 알아보자.

◀ 동탁과 싸우고 있는 조운. 화면 우측 하단의 61인을 베었다는 표시가 보이는가?

▲ 이것은 바로 천지를 먹다 2. 칼도 안 가졌으면서 잔인한 액션을 행해서 당시 언론에서도 자주 거론되는 폭력게임(!)이었다

이런 것이 보통 격투액션과 다르다

앞서 말한바와 같이 진·삼국무쌍의 기본은 일반적 격투액션과 같다. 여러 가지 액션을 취하여 상대를 쓰러뜨리는 것. 그리고 격투액션게임이 된 만큼 수많은 병사부터 무장까지 여러 명을 상대해야 한다. 이야말로 삼국지에 등장하는 영웅호걸들의 일당백의 능력을 그대로 나타낸 것이 아닌가! 벌써부터 끓어오른다. 그런데, 그냥 때려부수면 되나?

자고로, 독불장군은 아무리 강해도 오래 살지 못하는 법이다. 조운(조자룡)은 조조의 백만 대군 사이를 상처 하나 없이 유비의 아들, 아두를 안고 돌파했다지만, 현실은 그렇지 못하다. 당시에 조조는 자룡의 용맹함에 반해서 그를 자기 부하로 만들기 위해 병사들에게 화살을 쏘지 못하게 명령하여 다치는 것을 막았던 것이었다.

그러나 게임 중에 그런 일이 있을 리 없다. 플레이어를 죽이려는 적 병사들은 그저 수단과 방법을 가리지 않고 공격할 뿐이다. 그러면 과연 어떻게 해야 전투에서 승리할 수 있는 것인가?

간단하게 알아보는 삼국무쌍의 조작법

통상공격 | □ 버튼

약공격이라고도 한다. 적에게 주는 데미지는 약하지만 최고 4연타 공격이 가능하다. 졸개들은 이걸로 충분!

차지공격 | △ 버튼

강력한 공격으로 연속 공격은 안 된다. 적을 날려보낸다든지 기절시킨다든지 하는 부수효과를 가지고 있다.

무쌍난무 | ○ 버튼

전작에서 초필살기였던 것이 바로 이 무쌍난무다. 각 캐릭터는 고유한 무쌍난무를 가지고 있으며, 필살기를 사용하려면 무쌍게이지를 모아야 한다.

점프 또는 말 타고 내리기 | × 버튼

말그대로 점프다. 이 버튼을 누르고 있는 시간에 비례하여 점프 체공시간이 늘어난다. (아날로그 버튼 입력은 안될까?) 또는 말에 타고 내리기도 가능. 물론 점프 공격도 가능하다.

▲ 점프하여 말을 탄 병사를 공격! 이후엔 말에 올라타기도 가능할 것이다

활의사용 | R1 버튼

R1버튼을 누른 상태로 □ 버튼을 누르면 된다. R1버튼을 누르면 1인칭 시점으로 변환되고, 그 상태에서 □버튼을 누르면 활을 쏜다.

이외에도 L1버튼을 이용해서 가드를 한다든지, 가드한 상태에서 □를 눌러 리버설 공격(가드캔슬 같은 것)을

할 수 있다. 가드한 상태에서 이동하면 보는 방향을 고정한채로 이동한다.

◀ 이것이 바로 게걸음(시프트 이동)

리버설 공격 ▼

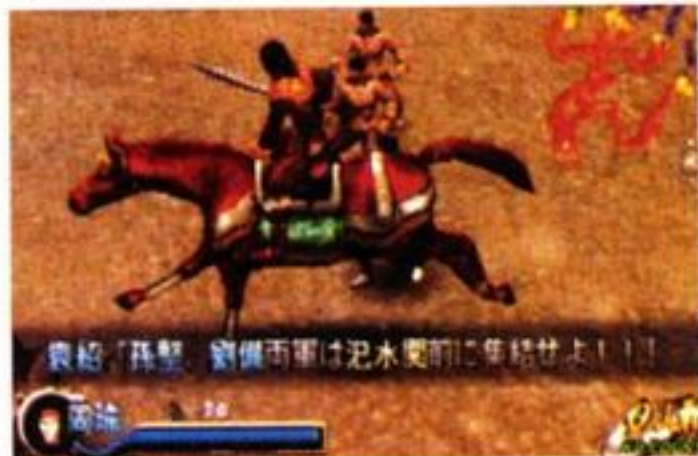
맘에 드는 무장을 고르자

맘에 들지 않는 캐릭터를 선택하여 게임을 의욕있게 플레이할 수 있을 턱이 없다. 맘에 드는 삼국지의 무장들을 골라서 전투에 나간다. 각각의 무장은 자기 수하의 부하 두 명을 데리고 출전할 수 있다. 부하들은 인공지능으로 움직이며 플레이어를 돕는다. 벌써 전작과는 다르게 나가고 있다. 또 뭐가 달라질까?

▲ 부하들은 겨우 두명 밖에?

총대장의 명령을 따라 적 본진을 유린하라!

메시지에 따라 행동 개시!

스테이지를 시작하면 총대장이 적군 중 누가 어디를 향하고 있는지 등의 적의 동향에 대해 알려준다. 이것에 따라 행동을 개시하면 되지만 플레이어는 꼭 총대장의 명령을 따를 필요가 없다. 마음대로 행동을 전개하여 목적만 이루면 되는 것이다.

▲ 원소 : 손견, 유비 양군 모두 파수관을 향해라!
주유 : 싫어, 난 데이트하러 갈래

전체맵을 보고 적의 세력을 확인한다

화면 우측 상단에는 지도와 함께 적의 세력을 표시해준다. 또, 셀렉트 버튼을 눌러서 전체 확대 맵을 보는 것도 가능.

전체맵. 파란 색은 아군, 붉은 색은 적군인가? 잘 모르겠다

확대된 맵. 플레이어의 주변 상황이 나타난다

곳곳에 있는 관문을 돌파하라!

스테이지의 기본적 목적은 적의 총대장을 타도하는 것이다. 현재 공개된 스테이지의 목적은 동탁을 쳐부수는 것이다. 그러나, 동탁을 쳐부수러 가는 길 곳곳에 있는 성문이나 망루 등, 적의 구조물을 파괴하는 것도 목적에 포함된다. 물론, 그 곳에는 이름 있는 무장들이 플레이어를 기다리고 있다.

◀ 관문을 향해 말을 달리고 있다

▲ 말 위에서는 공격을 맞추기가 어려운 것이 단점

적의 망루 ▶

목적은 적장의 목!

적의 본진에 도착하면 적장과 싸워 이겨야 한다. 공개된 스테이지의 대장은 동탁이지만, 그 앞에는 역시 여포가 기다리고 있다.

선택 가능한 무장은 9명+α

겨우 9명? '캡×의 「마×VS×콤」에서는 56명이나 나온다던데… 삼국지의 무장이 몇 명인데 겨우 9명이냐!' 라고 항의하는 독자분. 삼국지를 좋아하는 건 이해하지만 좀 참아주시길. 전작에서도 그랬지만, 숨겨진 무장은 등장하기 때문이다. 그것도 20명씩이나…

등장 무장	
위	하후돈, 전위, 허저
오	주유, 육손, 손상영
촉	장비, 관우, 조운

촉(蜀)

유비의 촉나라에서는 역시 유비의 의형제 두 명 + 조운이 출전한다. 숨겨진 캐릭터로는 제갈량은 분명히 등장할 듯. 삼국지 초반부터 시작되는 듯 하니 유비도 출전할 것이다.

장비

과격하고 성질 급한 무장로 알려져 있으나, 그것은 소설의 영향 때문이다. 실제 중국의 역사에서는 지장(　)이라 한다는데…. 무기는 장팔사모.

조운

용맹하고 잘생긴 걸로 알려져 있어서, 대부분의 게임과 만화에 젊고 미남으로 묘사된다. 이 게임에서도 잘생겼나…? 무기는 창(무기에 개성이 없다!)

위(魏)

조조의 위나라의 숨겨진 무장을 예상해본다면 조조 본인이 직접 등장하기도 할 테고, 가우나 순욱 등의 모사들이 등장할지도 모르고, 음… 또 누가 있을까?

하후돈

요도를 빙자한 엽기행각을 벌이는 사나이. 외눈은 거리감각이 없어서 싸우는 데에는 많은 제약이 따를텐데…

전위

조조가 가장 사랑한 무장 중 한 명. 실제로는 목숨을 일찍 잃는 것으로 되어있는데…. 그의 용맹함은 잘 알려져 있다

오(吳)

오나라는 최강의 무장라 불릴 사람은 많지 않아도 용맹과 지성을 겸비한 무장이 많은 것 같은데… 특이한 점은 유일한 여성 무장인 손상향도 등장한다는 것(그녀는 나중에 유비의 부인이 되는 손부인임).

주유

제갈량 콤플렉스 소유자. 훌륭한 능력을 지녔음에도 자꾸 자기보다 잘난 사람과 비교하여 신세를 망친 사람

태사자

등장무장 표에는 나오지 않지만 벌써부터 숨겨진 캐릭터로 등장 예약. 손권의 형인 손책때부터 오나라를 섬긴 용맹한 무장이다

숨겨진 무장 중 하나인 조조

삼국지를 통틀어 최강무장으로 일컬어지는 여포 역시 등장

퉁기냐? 밟을래…

락큰 메가스테이지

■ 제작사	잘레코
■ 장르	음악게임
■ 발매일	6월
■ 발매가	8,800엔

「락큰 메가스테이지」는 인기있는 일본 노래를 수록한 음악게임이다. 아케이드용의 높은 인기에 힘입어 가정용으로 이식을 한다는데…. 가정용으로 이식하는 버전에는 아케이드용에서 볼 수 없는 신곡들이 아주 많이 수록된다. '또 잘레코냐?' 라는 말을 떠올리기 보다는 어떤 게임인가부터 알아보는 것이 좋을 듯.

「락큰 메가스테이지」는 손과 발을 동시에 이용한다는 컨셉을 가지고 만들어진 음악 게임이다. 아케이드에서 엄청난 인기를 얻어 결국 플스2로 이식 결정!(이라고 자레코는 말한다) 아는 사람보다도 모르는 사람이 훨씬 많은 것이 흠이지만 자레코의 신감각 음악 게임이라고 하니 안보고 넘어가면 화낼지도 모른다. 다소 생소한 느낌의 음악게임 「락큰 메가스테이지」. 게임을 즐기는 방법부터 알아보기로 하자.

▲ 이것이 아케이드 게임기의 외형

【チナツ】ま、こんなものかしら。

▲ 이것이 게임. 왠지 모르게 도발적이다

즐기는 법

게임을 즐기는 방법은 꽤 신선한 편이다. 「락큰 메가스테이지」에는 피킹을 하는 피킹 키와 드럼을 이용하는 페달이 존재한다. 이것을 이용해 게임을 즐겨야한다는 것이 기본적인 설정. 즐기는 방법은 이렇다. 사진에서 보이듯 화면 위에서부터 떨어지는 바에 타이밍을 맞춰 그림에 해당하는 액션을 취해주면 된다. 그림이 기타모양이면 피킹을 해주고 드럼 모양이 나오면 페달을 밟아주면 되는 것.

▲ 떨어지는 그림을 확인하는 것은 똑같군.

▶ 노트가 아니라 그림이 떨어진다고 저작권에 안 걸리는 건가…?

전용 컨트롤러 발매

게임을 좀더 현실적으로 즐기기 위해 전용컨트롤러도 동시 발매한다. 2P측에 연결해서 사용하는 것으로 아케이드 게임과 마찬가지 용도로 사용된다. 근데 드럼을 2P에 꼽으면 2인대전은 어떻게 하지?

▲ 전용 컨트롤러. 당당하게 「락큰 메가스테이지」고 써있다. 대단하다 자레코!

게임을 잘 못하면…

사진을 보면 알 수 있듯이 게임을 통과하려면 일정량의 게이지를 유지해야한다. 하지만 잘 못하면 이 게이지가 추락하는 것은 당연지사. 결과는 사진과 같은 처참함만이 남을 뿐이다. 화면만 그렇게 되는 것이 아니고 플레이어도 똑같은 취급을 당할 수도 있으니 요주의!

▲ 잘 못하게 된다면…

▲ 파라파 더 래퍼의 그 장면처럼 되어버린다. 이제는 배경도 따라하겠다는 수작인가?

유명한 그 노래도 수록!

음악 게임인지라 역시 중요한 것은 음악. 기본적으로 34곡이 수록되어있는데 숨겨진 곡도 역시 존재하겠지?

■ 수록곡 소개

이 게임에 등장하는 곡의 제목을 간단하게 소개하기로 한다. 곡 중에는 사무라이 픽션으로 유명한 호테이 토모야스의 노래 밤비나와 히스테릭 블루의 봄~SPRING도 있다. 혹시 들어본 적 있는가?

번호	곡명
1	Happy Tomorrow
2	사랑의 폭우
3	BTE! MY BOY!
4	Love me, I love you
5	kanariya
6	化火
7	Fly high
8	biting her nails
9	愛心
10	Pray
11	들밖에…
12	WHITE BREATH
13	Love, Day After Tomorrow

번호	곡명
14	Sunny Day Sunday
15	밤비나
16	봄~ 스프링
17	LOVE PHANTOM
18	세계는 반드시 미래의 가운데
19	Place
20	Hungry Spider
21	BE TOGETHER
22	프렌즈
23	ROKET DIVE
24	HOT LIMIT
25	SELF CONTROL
26	GET WILD

PlayStation

배가 고픈건지 맛을 들인건지…

해피 셀비지

제작사	미디어웍스
장르	어드벤처
발매일	6월 22일
발매가	5,800엔

자사의 잡지「전격 G's 매거진」의 독자 참여 프로젝트를 하나 둘 게임으로 만들어 내고 있는 미디어웍스는 지칠 줄도 모르고 미소녀(인가…) 게임을 내놓고 있다. 그 중 하나인 이 해피 셀비지는 발매일을 이미 한 번 연기한 상태. 게다가 서비스 디스크까지 포함해서 두 장. 그다지 흥미를 끄는 요소는 딱히 눈에 띄지 않지만 몇몇 캐릭터의 성우가….

게임의 무대가 되는 곳은 프랭클린 공국령 남쪽에 위치한 작은 섬「하일퀸」. 주인공 나나미 와타루는 이 섬에 와서 셀비지 활동(해저에 잠긴 보물 또는 가치가 있는 물건을 발견해내는 탐색 활동)에 나서게 된다. 이유는 간단하다. 행방불명이 된 아버지의 빚을 갚겠다는 일념하나로…. 그런데 주인공 눈에는 나오라는 보물은 보이지 않고, 엄한 여인네들만 들어온다. (게다가 여러명) 이래서야 오히려 돈이 나가지 않을까….

게임은 크게 두 가지 파트

정보 수집, 물자 조달 등을 통하여 탐색의 준비를 하는 어드벤처 파트와 바다 속에 직접 들어가 셀비지 활동을 벌이는 셀비지 파트로 나누어져 있다. 어드벤처 파트에서는 와타루를 직접 움직여서 아이템의 구입과 캐릭터와의 대화가 가능하다. 상대 여성과의 대화를 통하여 친밀도가 높아졌을 경우에는 데이트도 가능. 셀비지 파트에서는 산소 탱크를 지고 들어가서 직접 탐색을 하는 액션성이 강한 진행으로 이루어진다. 모든 일은 바다에서 이루어지는 만큼 산소에 신경을 써야 할 것이다.

◀ 동급생 스타일의 진행 방식

▶ 셀비지 파트의 화면으로 화면 상단의 게이지가 산소의 양을 표시한다

두 장이라고 하는데 이유가 뭐유?

하나는 게임 디스크, 하나는 「보물 디스크」라는 보너스. 해피 셀비지의 무비 모음, 추후에 발매될 미디어웍스의 게임인 「시스터 프린세스」와 「유구조곡」의 성우들의 보너스 보이스 컬렉션과 미니게임이 들어있다고 한다. 그다지 탐나 보이지는 않지만 어쨌든 보물이라고 하던데…

실제로 해피 셀비지는 TV아사히에서 전 10화의 미니 드라마로 방송 중이다. 원작은 오오쿠라 라이타의 소설 「해피 셀비지」. 배우들은 현 일본의 소위 '뜨는' 아이돌들이라고 한다. 참고로 오오쿠라 라이타는 센티멘탈 그래피티의 스토리 작가이기도 하다.

▲ 실제 드라마에 등장하는 배우들. 게임 분위기에 맞추기위해 수영복을 입고 있음(…)

어째서인지 섬에 꼬여든 여인네들(+주인공)

나나미 와타루

아무래도 흔해빠진 주인공 타입. 웃음과 용기를 잃지 않는 고전적인 성격을 지니고 있다. 버키트 섬에 있는 대학에서 해양고고학을 전공하고 있다. 셀비지에 나서는 이유는 위에서 말한 것과 같다. 육체 노동에 약하며 정신 노동에 강하다. 대학의 조교수 로시디를 동경하고 있다.

나나미 마리나

와타루의 사촌이면서 소꿉친구. 히로인으로 설정되어 있는 듯하지만 웬지 존재감이 무지막지하게 떨어진다. 와타루를 돕기 위해 같이 섬으로 오지만 과연 도움이 될런지…. 목소리 연기를 맡은 마스다 유키는 두근두근 메모리얼 2의 타쿠미를 연기한 바 있다.

루리

프랭클린 공국의 왕녀, 즉 공주다. 어느 날 우연히 만난 와타루에게 한 눈에 반해버린, 눈에 뭐가 씌여도 단단히 씌인 아이. 장래의 꿈은 와타루의 색시…. 「뮤우~」,「부우~」등등의 알 수 없는 말버릇이 있다.

라나이

그을린 피부가 건강미 넘친다…라고 보이는 섬 토박이. 오랜 옛날부터 남쪽 바다의 섬에서 살고 있는 신비한 민족의 후손이라고 하는데 별로 신비해 보이지는 않는다. 성우를 맡은 오오타니 이쿠에는 최근 포켓 몬스터의 피카츄로 더욱 유명세.

미란다

이전에 남쪽 바다를 주름잡았다고 하는 해적 몬드의 자손. 굉장히 심약한 성격의 동생이 있으며 일찌기 부모를 잃고 주위에서 해적의 자손이라는 냉대를 받으며 자라왔다. 동생의 수술대금 때문에 셀비지에 참여 중. 성격은 냉정.

로시디 스기야마

위에서 한 번 말했던 와타루가 다니는 대학의 조교수. 죽은 애인의 뜻을 이어 해저 유적의 탐색에 사력을 다하고 있다. 나이는 26세. 게다가 성우는 20세기의 히로인 후지사키 시오리 역의 킨게츠 마미. 더군다나 주인공이 동경하는 인물. 웬지 眞 히로인인 듯하다.

미유키와 함께라면 SSR도 무섭지 않다

두근두근 메모리얼 2 -드라마 시리즈 vol.1(가칭)-

제작사	코나미
장르	어드벤처
발매일	여름
발매가	미정

연애 시뮬레이션 게임의 바이블 「두근두근 메모리얼」. 작년 11월 발매된 대망의 2탄에 이어 드디어 「두근두근 2」 드라마 시리즈가 발표되었다. 이번에도 전작의 드라마 시리즈와 같이 3부작으로 완결되며 히로인은 코토부키 미유키, 미니 게임으로 DDR이 들어가게 된다. 분명 이 글을 읽으며 상술이니 우려먹기니 말이 많겠지만 「두근두근 2」를 좋아하는 사람에게 그런 것은 별로 문제가 되지 않는다.

드라마 시리즈는 두근두근 메모리얼의 캐릭터 중 한 캐릭터를 히로인으로 선정해 본편에서는 다루지 못한 내용을 전개해나가는 어드벤처 게임. 히로인 캐릭터가 한명이기 때문에 본편에서는 볼 수 없었던 히로인의 새로운 면을 볼 수 있다는 것이 드라마 시리즈의 가장 큰 특징이다. 게임중에 등장하는 선택문에 따라 시나리오가 변화하거나 중간중간 미니게임이 삽입되는 것이 특징으로 엔딩곡은 그 드라마 시리즈의 히로인 캐릭터가 부르게 된다. 게임의 완성도가 높아서 우려먹기로 치부하기보다는 하나의 완성된 독립시리즈로 보는 것이 옳을 것이다.

◀ 연애가 아닌 드라마를 즐길 수 있다는 것이 드라마 시리즈만의 장점이자 특징이다

♥♥ 드라마 시리즈의 역사

무지개빛 청춘

기념할만한 드라마 시리즈 제1탄. 1997년 7월 10일에 발매되었다. 히로인은 니지노 사키로 축구부를 무대로 드라마가 전개된다. 신 캐릭터인 아키호 미노리도 등장하였으며 플레이시간이 짧다는 평을 받긴 했지만 게임의 완성도는 높다.

채색의 러브송

드라마 시리즈 제 2탄. 1998년 3월 26일에 발매되었다. 카타기리 아야코가 히로인으로 기타리스트인 주인공과의 러브 스토리가 전개된다. 신 캐릭터 미사키 스즈네가 등장하여 아야코 이상의 인기를 얻었으며 시리즈 최고의 완성도라는 평을 받았다.

여행의 시

드라마 시리즈 완결편. 1999년 4월 1일에 발매되었다. 히로인은 후지사키 시오리와 타테바야시 미하루 두명으로 고등학교 졸업을 앞둔 주인공을 중심으로 스토리가 전개된다. 시리즈 최다수의 미니게임을 가지고 있다. 스토리는 중간에 분기가 있고, 시오리와 미하루의 엔딩이 준비되어 있다. 물론 엔딩곡도 두개.

행운이 낳은 불행의 연장선

최근 히비키노시에서도 대인기를 얻고 있는 댄스댄스 레볼루션(DDR). 어느 여름날 우연히 게임센터에 들린 미유키는 DDR을 보자 바로 플레이를 시작한다. 주위 사람들이 놀랄 정도의 엄청난 점수를 기록한 미유키는 DDR전국대회의 예선인 히비키노 지구대회의 참가가 결정되어 버린다. 하지만 그 기록은 미유키의 불행이 가지고 온 우연으로 그 과정을 지켜보고 있던 주인공은 미유키를 위해 그녀의 대회 파트너가 되어주기로 한다. 그렇게 두 사람은 맹연습에 들어가지만 어느날 주인공은 그만 다리에 부상을 입게 되고, 대회는 절망적이라고 생각한다. 하지만 주인공은 포기하지 않고, 친구인 타쿠미의 도움을 받아 미유키의 새 파트너를 찾기로 하는데….

▲ 히로인은 고토부키 미유키, 그 외 두근두근 2의 인기캐릭터들이 대부분 등장한다

코토부키 미유키

이번 드라마 시리즈의 주인공 미유키, 생일 1월 1일, 낙천적인 성격에 하루하루를 즐겁게 보내려 노력하고 있다. 하지만 생일이나 성격과는 반대로 '정말 이렇게 불행할 수도 있구나…' 할 정도로 미유키에게 있어 일생일대의 불행이 드라마 시리즈에서 찾아오게 된다.

미니게임은 DDR!!

드라마 시리즈에서 빼놓을 수 없는 요소는 미니게임으로 모든 드라마 시리즈에는 그 캐릭터의 특징을 나타내는 미니게임이 들어있었다. 이번 「드라마 시리즈 vol. 1」에는 코나미의 인기 음악게임 DDR이 수록되며 두근두근 2의 BGM의 클럽 어레인지 버전이 흘러나오게 된다. 물론 DDR 전용 컨트롤러에도 대응된다.

두근두근 메모리얼의 미래상?

지난 4월 1~2일에 개최된 동경 게임쇼 2000 봄. 코나미 부스에서는 「두근두근 메모리얼」의 미래상이라고도 할 수 있는 신기술이 공개되었다. 우선 폴리곤으로 작성된 3D 모델을 코나미의 독자적인 기술 '리얼타임 툰 랜더링' 엔진을 사용하여 2D캐릭터와 같이 변화시킬 수 있다. 아직 실험단계이기는 하지만 이 캐릭터는 어디까지나 3D캐릭터로

3D리얼타임CG와 같이 실시간으로 움직일 수 있다고 한다. 또한 코나미는 EVS(이모셔널 보이스)를 능가하는 음성합성 신시스템과 음성인식 시스템을 도입하여 네트워크의 대응도 연구하고 있다고 한다. 코나미는 이 기술을 주정적 인터페이스(主情的 EmotinalInterfaces)라고 부르며 차세대 두근두근 메모리얼의 연장선으로 사용될 것이라고 한다.

▲ 폴리곤으로 만들어진 3D CG. 깔끔하긴 하지만 연애 시뮬레이션이란 장르와는 맞지 않는 것이 사실

▲ 코나미의 독자적인 기술에 의해 이렇게 변화하였다. 2D로 보이지만 이것은 어디까지나 3D캐릭터로 실시간으로 움직이는 것이 가능하다

▲ 이것은 히카리로 보이는데…

음성합성과 음성인식

음성합성

음성합성의 개념도. 「두근두근 2」에서는 EVS시스템을 사용해 플레이어가 입력한 이름을 불러주었지만 이 기술을 사용하면 이름이외의 부분도 합성하여 사용할 수 있게된다. 하지만 아직까지 구체적인 응용방법에 대해서는 공개 되지 않았다

음성인식

또 다른 신기술 음성인식. 실제 플레이어가 말하는 것을 화면속의 캐릭터가 인식하고 반응한다. 지금상태로는 DC용 씨 맨과 비슷한 시스템인 것 같지만 차후 어느 정도까지 발전할지가 기대된다

시간에 따라 변화하는 풍경

주인공 방의 창문을 보면 오전과 저녁, 심야의 배경이 변한다는 것을 알 수 있다. 이 배경에 의한 시간의 개념은 게임에 어떠한 영향을 미칠지는 아직까지 의문이지만 심야의 이벤트를 기대할수도….

두근두근 2 인기캐릭터 등장

히로인인 미유키 외에도 「두근두근 2」의 대부분의 캐릭터가 등장하며 게임은 이전 시리즈와 마찬가지로 3지선다로 진행된다. 하지만 아직까지 노자키 스미레의 등장이 확인되지 않아 팬들의 많은 아쉬움을 사고 있다.

▲ 인생은 3지선다가 아니지만 두근두근은 3지선다

히노모토 히카리

주인공의 소꿉친구이자 「두근두근 2」의 히로인으로 당연히 등장한다. 옛날에는 울보였지만 지금은 육상부에 소속되어 있는 건강소녀. 낮은 난이도와 높은 호감도를 가진 캐릭터. DDR은 잘하니?

야에 카오리

예전에는 평범한 고교생이었다고 하지만 어떤 사건을 계기고 마음을 닫아버린다. 천성적으로 운동신경이 좋기 때문에 드라마 시리즈에서 미유키에게 많은 도움을 줄지도 모르는 캐릭터.

사쿠라 카에데코

고교시절 누구나 한번쯤은 그려봤을 원거리연애를 이루어주는 캐릭터. 니지노 사키의 인기를 그대로 이어받은 운동계 소녀지만 보는 것을 좋아할 뿐 실제로 잘하지는 못한다. 운동부의 매니저.

시라유키 미호 · 마호

아는 사람은 다아는 쌍둥이 자매 미오와 마오. 생긴 것은 같지만 정반대의 성격을 가지고 있다.

사카기 타쿠미

전작의 요시오와 같은 존재. 「투하트」 마사시와 함께 남자에게도 인기있는 캐릭터. 이런 캐릭터가 여자에게 인기가 좋다.

미나즈키 코토코

이비키노 고등학교 학생부. 교장과 친하다. 노는 것을 좋아하기 때문인지 DDR에서도 범상치 않은 실력을 보일 것 같다.

이치온지 아카네

가정을 지키는 아르바이트 소녀. 백수 오빠를 둔 덕분에 혼자서 고생한다

아카이 호무라

이비키노 고등학교 학생부. 교장과 친하다. 노는 것을 좋아하기 때문인지 DDR에서도 범상치 않은 실력을 보일 것 같다.

우리는 아직 건재하다

J리그 실황 위닝 일레븐 2000

- 제작사 코나미
- 장르 스포츠
- 발매일 6월 22일
- 발매가 오픈 프라이스

이미 많은 팬들을 확보하고 있는 「실황 위닝 일레븐」 시리즈의 최신작인 '2000'이 드디어 공개되었다. 최신의 데이타를 무기로 새롭게 등장한 「실황 위닝 일레븐 2000(이하 위닝 2000)」. 최신의 데이터뿐만 아니라 그밖에 많은 점들이 추가되거나 변화되었다. 과연 이번 시리즈는 어떤 점이 어떻게 변하였는지 확실하게 알아보기로 하자.

실황의 완성도는 두말하면 숨찰 정도로 뛰어나다. 그 완성도 높은 시리즈가 이번 「위닝 2000」을 통해 집대성된다. 활동감 넘치는 선수들의 리얼한 동작, 하나부터 열까지 섬세한 전술설정, 그리고 기술을 얻기 위해서라면 절대적으로 모아야하는 몇 가지의 우승포인트. 과연 이번 작품의 특징은 어디에 있는가…. 그럼 하나하나 본격적으로 살펴보자.

▲ 전작과 비교해볼 때 텍스처가 조금 깔끔해 보인다

▲ 액션도 더 멋져진 듯

최신 데이터 탑재

이번 작품은 2000년 이후의 최신 데이터를 사용해 만들었다. 게임에 등장하는 스타디움에서부터 팀 응원가까지 완벽하게 재현했다. 게다가 선수들의 자잘한 능력하나까지도 전부 데이터에 포함시켜놓아 상대의 데이터를 얼마만큼 잘 분석하는가가 게임의 열쇠를 쥐는 것이라고 할 수 있다.

훌륭한 모션캡쳐

모션캡쳐의 활용으로 게임에서 캐릭터의 움직임이 보다 깔끔해졌다. 그 덕분에 슬라이딩, 헤딩 그리고 몇 가지 개인기 연출에 있어 더욱 섬세한 동작을 볼 수 있다.

▲ 리얼한 헤딩 장면. 전작보다 더 생동감 있다

▲ 슬라이딩 태클. 액션성이 보강된 것으로 보인다

시리즈 역사상 최고의 CPU능력

이번 작품부터는 CPU의 서포트를 어떻게 활용하는가가 게임에 중대한 역할을 준다. 오버랩을 완벽하게 소화해 주는 것은 물론이거니와 오프 사이드 트랩을 사용할 때 DF라인의 움직임이 보다 정확해진다. 플레이어는 CPU를 활용해 보다 정확한 전술로 게임을 이끌어나가야 한다. 여태까지의 작품들 중에서 가히 최고라고 할 수 있는 CPU 서포트 능력이다.

▲ 선수 레이더를 잘 활용해서…

▲ 게임을 보다 쉽게 이끌자

보다 정밀한 작전설정이 가능

이번 「위닝 2000」에서 플레이어는 언제라도 포메이션과 전술을 확인할 수 있다. 이것으로 팀 전체의 움직임을 체크할 수 있게 되었으며, CPU의 도움을 받아 여태껏 볼 수 없는 최고의 플레이를 펼칠 수 있을 것이다.

▲ 작전과 포메이션을 확인

▲ 정밀하고 안정적으로 게임을 주도할 수 있다

5개의 게임 모드가 준비

게임 모드는 총 5개가 마련되어 있다. 최대 4인 동시플레이도 가능한 멀티 모드를 비롯해 자신이 부족한 부분을 연습할 수 있는 트레이닝 모드 또한 건재하다. 그리고 게임의 재미를 더욱더 올려주는 EDIT모드도 여전히 건재하다. 친구들과 또는 혼자서도 플레이 가능한 리그전도 있으니 이번 여름은 재미있게 보낼 수 있을 것이다.

▲ 에디트 모드?

모드	설명
매치 모드	좋아하는 팀을 선택하여 간단히 게임을 즐길 수 있는 모드. 상대로는 CPU뿐만 아니라 친구들과도 같이 플레이할 수 있다. 룰과 스타디움을 자유롭게 선택해서 즐길 수 있는 모드
리그 모드	J 리그 2000년 시즌을 완벽하게 재현했다. 역시 1위를 하는 것이 목적인 게임
컵 모드	나비스컵과 각 지방에서 열리는 컵에 참전해 토너먼트를 통해 우승자를 가리는 게임
스페셜 매치	올스타전을 즐길 수 있는 모드. 동부와 서부로 나뉘어 게임을 즐기는 것이 보통이지만 자신의 선수를 선택하는 등 몇 가지 추가되는 룰이 있다
트레이닝 모드	실력을 향상시키기 위해서라면 필수 불가결한 모드. 상대는 없다. 하지만 강력한 CPU가 실력향상을 도와준다.

PlayStation

DDR장판 3장 구입??

비시바시 스페셜 3

제작사	코나미
장르	버라이어티
발매일	6월 29일
발매가	2,800엔

세기말 버라이어티 게임 비시바시 시리즈의 최신판은 DDR의 시스템에 착안하여 등장한 스텝 챔프. 비시바시 스페셜 3은 그 이식작이다. 따라서 플레이에는 당연히 DDR 전용 컨트롤러가 대응된다. 물론 패드로도 플레이 가능하지만 게임 시스템을 보면 패드로는 여럿이 해도 재미없을 듯한 게임들 뿐. 장판 값 오르기 전에 빨리 사재기를 해두자.

본 게임은 3개까지 컨트롤러를 접속할 수 있으며 8인까지 토너먼트 형식으로 플레이가 가능하다. 비시바시 스페셜 2의 2인 플레이의 한계를 완전 극복. 또한 버튼은 3개 밖에 사용하지 않는다. 그것은 방향키 ↑와 →와 ○. 따라서 장판을 비스듬하게 돌려서 플레이해야 제대로 된 플레이가 가능하다. 발만 달렸다면 어쨌든 플레이 가능. 손가락 연타가 받쳐주지 않는 사람들은 이것으로 친구들에게 도전이다!

▲ 이렇게 놀혀야 한다

▲ 게임기를 기동하고 나면 나머지는 전부 발로 해결

게임들은 대충 이런 느낌

♡ 사줘~! 사줘~! 아빠 사 줘~!

아버지에게 떼를 쓰는 아이들(어디가?)을 그대로 재현해내는 무서운 게임으로 실제로 장판위를 동동 굴러야 한다. 테크닉 따위는 전혀 필요 없고 오로지 연타 뿐. 화면 아래의 게이지를 먼저 채우는 사람이 이긴다. 캐릭터의 얼굴들이 정말 압권.

▲ 가히 엽기적, 코나미의 센스

♡ DANCE! DANCE! CHAMP!

◀ 이것은 완전히 DDR의 답습… 이지만 캐릭터가?

게임 방식은 DDR의 그것과 완벽하게 같기 때문에 별도의 설명은 필요가 없다. 단지 곡은 6개 밖에 없고 1 스테이지로 클리어라는 차이점 뿐. 명곡 BRILLIANT 2U와 무슨 관계가 있는지는 모르겠지만 BRILLION+2U라는 괴상한 곡이 리스트에 올라와 있다. 대체 뭐지?

♡ 줄서서 뛰어서 줄넘기다!

이 정도 되면 이건 완전히「버추어 줄넘기」 수준이다. 서 있다가 줄이 다가올 때 폴짝! 뛰어주면 된다. 지면에 있을 때는 장판을 계속 밟고 있는 것이 포인트이며 캐릭터로는 여전히 비시바시 걸즈가 열연해 주신다. 완벽의 냄새가 풍기는가?

▲ 캐릭터가 귀여운 것이 보기 좋다

♡ 하고 싶다, 던지고 싶다, 창던지기다!

뭐, 보통의 스포츠 게임에 나오는 창던지기…라고 생각하면 크나큰 오산이다. 이건 진짜 달려야 하는 것이다(장판으로 할 때에는). 그리고는 던지는 시점에 딱 ○ 버튼에 올라선다. 별다른 게임은 아니라도 장판으로 할 때는 재미가 배가 될 것이다.

▲ 그런데 창은 안 던지고 왠 삽을 던지느냐?

♡ 나의 빔을 받아 봐라~!

3명의 캐릭터가 각각 빔을 쏴서 다른 사람을 떨어뜨리는 것. 쏘는 방법은 화면 상단에 나온 커맨드를 발로 열심히 밟은 후 ○를 누르면 되는 것. 이것 역시 DDR을 잘하면 쉬울까…?

▲ 화면 상단의 커맨드가 보이는가?

▲ 너희는 내 발로 충분하다

진 것도 서글픈데 벌칙까지…?

2인부터 8인까지 대전이 가능한 비시바시3. 미니게임만 뭉쳐있는 게임인 만큼, 보너스 모드도 많다. 올림픽 종목들이 주로 있는 「운동회 하이퍼 스텝」모드에서는 100미터 달리기, 장애물넘기, 창던지기, 넓이뛰기 등을 즐길 수 있고, 「댄스로 스텝」모드에서는 DDR의 유명한 곡들을 플레이 할 수 있다. (DDR을 안 샀다면 괜찮을지도…)

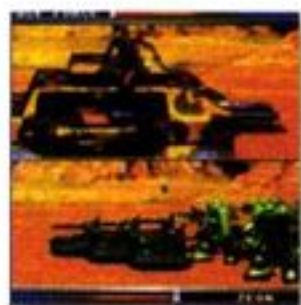
중요한 것은 역시 8인 대전이 가능한 「모두들 스텝」모드. 8개의 장판을 연결하는 것이 아니라 토너먼트 형식으로 대전을 한다. 온 가족 모두 모여서 발바닥을 불살라보자!

▲ 이건 게임이 아니라 운동이다

▲ 파라노이아 이외에 브릴리언트 투 유 등의 CD 재킷도 보인다

◀ 이건 벌칙. 모두들 스텝 모드에서 지는 사람은 벌칙 게임을 플레이해야 한다

미니 게임 리스트

- 밟고 엎어서 팬케익!
- 줄서서 뛰어서 줄넘기다!
- 커다란 일은 좋은 것이다!
- 가로질러 기어올라 정상 도착!
- DANCE! DANCE! CHAMP!
- 저 신발, 어느 신발, 이 신발이다!
- 노려라 세계다! 50M!
- 무지 맛있다! 너의 햄버거!
- 나의 빔을 받아 봐라~!
- 나의 춤을 따라와라!
- 하고싶다, 던지고싶다, 창던지기다!
- 계속해서 등장 벽돌치기다!
- 비틀러, 흔들흔들 시소게임!
- 인류 화성에 도착이다!
- 아침에 일어나라, 발차기 한 방!
- 지금이다! 뛰어라! 대탈주!
- 저 얼굴! 이 얼굴! 어떤 얼굴!
- 사 줘~! 사 줘~! 아빠 사 줘~!
- 나와 형님의 2인 3각!
- 노려라, 세인간 도움닫기!
- 튀고 추는 세션이다!
- 달려서 넘어서 허들 달리기!
- 인인인법 디디미 뒤집기!

제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	6월 25일
발매가	2,800엔

제목 참 길다…

기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보 공략지령서

SS편에서도 같은 개념, 같은 제목의 소프트가 등장한 바 있다. '지온의 계보는 질리게 했다 (하지만 실제로 그렇게 할 수 있을까?)' 라는 사람을 위하여 등장한 공략지령서! 주 내용은 20개 이상의 추가 시나리오이지만 부수적으로 뭔가 도움이 되는 내용부터 제작사의 취향이 의심스러울 정도로 황당한 내용들까지 다양한 놀 거리로 가득 채워져 있다.

기본적으로는 본편에서 즐길 수 없었던 추가 시나리오와 제 3세력으로 처음부터 플레이, 건담 역사내의 특정 장면만을 즐길 수 있는 모드 등이 준비되어있다…라고는 하지만 아무래도 재미있는 것은 그것이 아닌 듯…. 추가 시나리오 이외의 잔재미는 수두룩하다.

괴기 시나리오의 실체를 파헤친다

그 첫 번째 키시리아 팬클럽 회장의 사정(가칭)

마 크베 선생의 용안 ▶

그는 항아리뿐만 이 아닌 간 오타쿠였다… ▼

① 나는 원래 마 크베의 팬이었다.
② 나는 키시리아(또는 엘란)의 팬이었다.
③ 최강의 MS는 간임이 틀림없다.
④ 나는 시오자와 가네토(마 크베의 성우)의 팬이다.

이 네 가지 조건에 하나라도 맞는 사람들을 위해 준비된 간 투성이 시나리오. 파일럿은 마 크베 한 명, 생산 유니트는 간, 고기동형 간, 양산형 간, 간 캐논뿐이다. 심각성이라고는 전혀 찾아볼 수 없는 완전 장난 시나리오. 한 가지 다행한 점은 I필드를 장비하고 있는 MA도 무시할 수 있다는 점 정도일까.

그 두 번째 스트라이커즈 0079 (가칭)

▲ 나는 왕년에 9: 1로도 이겼단 말이야! 라는 말의 의미를 알게 해준다

울트라맨이 없으면 지구는 누가 지키나, 지구 방위대의 전투기는 왜 이리 무력하나 등등의 질문을 뒤엎을 수 있는 절호의 찬스가 왔다. 기술 개발을 하지 않고 지구 연방군으로 1부를 클리어하는 것이 목표. 평소에 전투기 슈팅을 즐기는 사람, "역시 연방의 꽃은 61식 전차지!" 라고 부르짖던 사람들이나 MS를 믿지 않는 연방의 대함거포주의에 찬동하며 그린 와이어트의 초상화를 방에 모시고 있는 사람들의 취향을 생각한 시나리오. 유저를 생각하는 게임으로 거듭나는 지온의 계보! 역시 실탄 병기만 사용하므로 I필드 따위는 두렵지 않다! 자! 세이버 피쉬로 빅잠을 잡아보자! (과연)

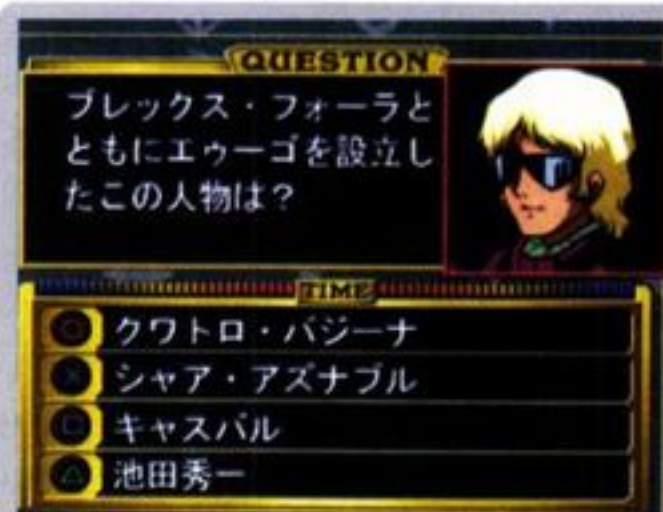
그 세 번째 내 자크를 넘어서 가라(가칭)

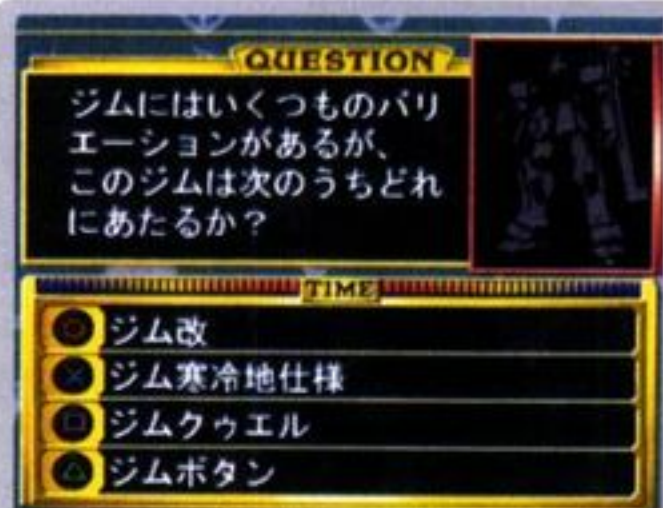
이것은 지온군으로 자크 개발 플랜만으로 승리를 쟁취하는 것. 하지만 자크의 바리에이션은 무궁무진한데다가 그 위력도 수가 모이면 절대 약하지 않으므로 의외로 무지하게 쉬운 시나리오가 될지도…. 조금 실망(그럼 난 뭘 바란거지?).

◀ 자크 R2형은 설정상으로는 릭돔보다도 강하다. 알고 있는가(사진과는 무관함)?

미리 즐겨라 컬트퀴즈

플레이 데이터를 이용한 보이스 테스트 모드와 난이도 조정 등과 더불어 등장한 것이 '건담 퀴즈'. 자신은 얼마나 건담에 대하여 알고 있는지 밑의 맛보기 문제 2개를 미리 접해보도록 하자.

QUESTION
ブレックス・フォーラとともにエゥーゴを設立したこの人物は?
○ クワトロ・バジーナ
× シャア・アズナブル
□ キャスバル
△ 池田秀一

블랙스 포라와 함께 에우고를 설립한 이 인물은?
- ○ 크와트로 바지나
- × 샤아 아즈나블
- □ 카스발
- △ 이케다 슈우이지

QUESTION
ジムにはいくつものバリエーションがあるが、このジムは次のうちどれにあたるか?
○ ジム改
× ジム寒冷地仕様
□ ジムクゥエル
△ ジムボタン

짐에는 몇 가지의 바리에이션이 있는데 이 짐은 다음 중 어디에 해당하는가?
- ○ 짐 개
- × 짐 한랭지사양
- □ 쿠웰
- △ 짐 버튼

PlayStation2

중후한 분위기가 매력적인…

왈플기스의 낮과 밤(가칭)

The Day of Walpurgis

제작사	코나미
장르	어드벤처
발매일	미정
발매가	미정

플스 2로 다양한 장르의 게임을 제작하고 있는 코나미의 새로운 어드벤처 게임 「왈플기스의 낮과 밤」. 중후한 분위기와 캐릭터가 매력적인 게임으로 시대를 넘어 자신의 운명을 구한다는 특이한 설정으로 기대를 모으고 있다. 또한 「환상수호전」으로 많은 팬을 가지고 있는 '카와노 준코 '가 캐릭터 디자인과 디렉션을 담당하여 그 기대도를 높여주고 있다. 물론 그래픽은 PS2와 코나미이기 때문에 별다른 설명이 필요없을 듯 하다. 자신의 눈으로 직접 확인하자.

「왈플기스의 밤」은 유럽 전설에 등장하는 '악마의 축제'를 지칭하는 것으로, 거기서 소재를 취한 본작은 유럽의 중후한 분위기가 그대로 전해지는 어드벤처 게임. 누군가로부터 목숨을 잃게 된 주인공 아이크는 죽음에서 벗어나기 위해 시간을 넘을 수 있는 능력을 얻게 된다. 스토리는 전 9장으로 구성되어 있으며 한정된 시간내에 자신의 운명을 바꿀 수 있는 방법을 찾아내야 한다. 그렇게 과거와 현재를 오가는 사이 아이크는 어떠한 새로운 사실을 접하게 되는데….

아이크를 노리는 위기

누군가가 계속해서 목숨을 노리고 있는 아이크는 과거로 올라가 자신이 위험에 빠진 원인을 파악해서 제거하는 방법으로 죽음의 운명을 벗어나려 한다.

◀ 누군가가 계속해서 목숨을 노리는 아이크, 과거와 현대를 오가며 자신의 운명을 개척해야 한다

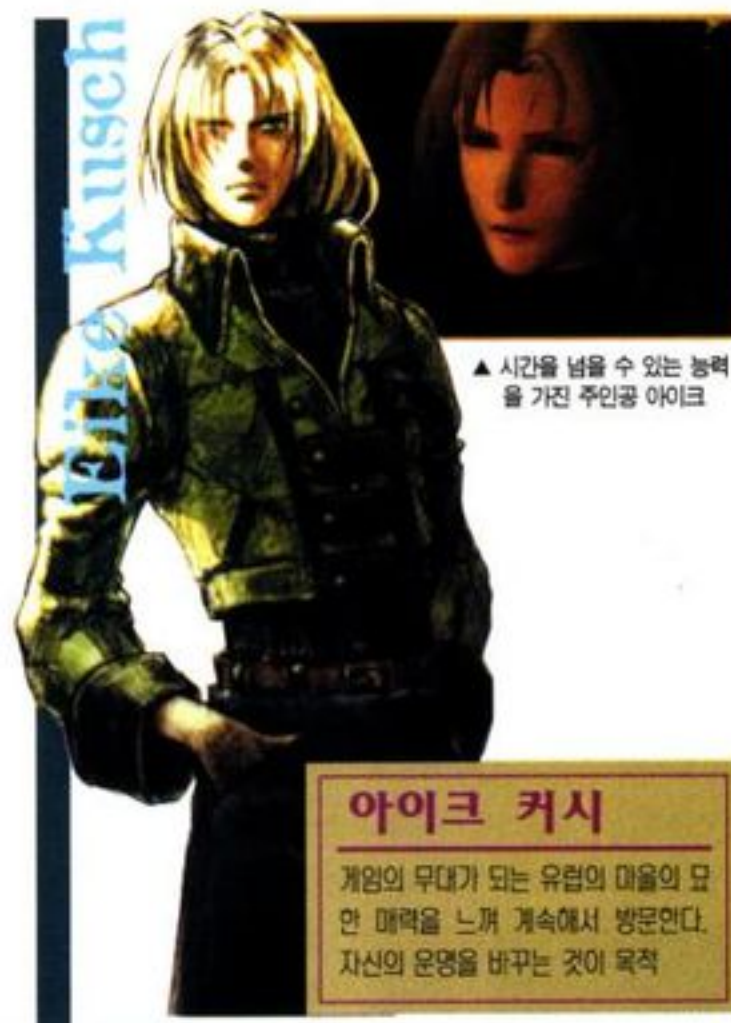
아이크는 죽어야만 하는 자신의 운명을 개척할 수 있을 것인가…?

기묘한 물건이 많이 있는 방, 여기에 아이크를 죽음에서 벗어나게 해 줄 물건이 있을지도 모른다 ▶

◀ 과거로 올라가면 숨겨져 있던 사실을 알 수 있다

중세시대의 분위기가 물씬 풍긴다 ▼

▲ 상대와의 대화도 중요하다

Eike Kusch

▲ 시간을 넘을 수 있는 능력을 가진 주인공 아이크

아이크 커시

게임의 무대가 되는 유럽의 마을의 묘한 매력을 느껴 계속해서 방문한다. 자신의 운명을 바꾸는 것이 목적

Dana

다나

아이크가 최초로 눈을 뜨게 되는 찻집의 웨이트레스. 조금 겁이 많긴 하지만 자신의 일은 확실히 처리한다

Eckart Brum

엑카트 브룸

마을에 있는 사설미술관의 관장으로 아이크와는 오래전부터 아는 사이

Fortune Teller

점술사

현대에서 아이크에게 운명의 예언을 해준다. 모습이나 행동 등 모든 것이 의문에 쌓인 캐릭터

Homunculus

호문크루스

중세의 연금술사가 만들었다는 호문크루스가 자신이라고 주장한다. 의문의 인물이지만 아이크에게 협력한다

Margarete Wagner

말가리타 워그

중세에 등장하는 연금술사의 딸. 밝은 성격을 가지고 있으며 생각한 것은 바로 행동으로 옮기는 적극적인 성격도 가지고 있다. 지금 자신의 상황에서 벗어나고 싶어한다.

브로콜리 풀파워!

아쿠에리안 에이지 -TOKYO WARS-

제작사	브로콜리/ESP
장르	테이블
발매일	5월 25일
발매가	6,800엔

99년 브로콜리에서 발표, 대히트를 기록한 트레이딩 카드 게임이 있었으니, 그것이 바로 「아쿠에리안에이지」이다. 플레이어는 21세기 지구, 게다가 동경에서 각성한 강대한 힘을 가진 소녀들을 조종하는 '마인드 브레이커'가 되어 지구를 지배…하기 전에 동경을 지배해야 하는 것이다! 바로 그 아쿠에리안 에이지가 PS로 나온다.

뭔가 동경 중심의 앞뒤가 맞지 않는 스토리부터가 브로콜리다운 게임 아쿠에리안 에이지. 이 게임의 매력은 뭐니뭐니해도 캐릭터이지만 처음 적응이 어려운 트레이딩 카드 게임의 특성상 국내에서 얼마나 히트할지는 미지수이다. 하지만 귀여운 인기캐릭터들이 다수 등장하기 때문에 살 사람은 살 것이다….

얼토당토 않은 스토리와 미심쩍은 시스템

스토리는 위에 소개한 것이 메인이며 각성한 소녀들은 5개의 세력으로 나누어져 있어서 플레이어는 그 5개의 세력 중에 하나를 골라야 한다. 플레이 모드는 5인까지 동시에 플레이가 가능한 파티 모드와 5대 세력 각자의 스토리를 그린 스토리 모드로 나누어진다.

기본적인 진행은 자기 차례에 보조 카드를 찾는 '탐색' 커맨드나 같이 싸울 동료를 찾는 '모집' 커맨드로 군(?)을 늘리고 '진군' 커맨드로 적의 영토에 침입, 싸움을 건다. 그리고 '보급' 커맨드를 이용하여 군의 에너지를 회복한다…라는 의외로 간단한 구성이다.

▲ 우웃! 푸치코도 카드로 존재한다~안

카드에는 스킬 획득과 능력 업을 담당하는 '퍼머넌트', 게임 룰에 변화를 주는 '프로젝트', 특수능력을 부여하는 '퍼스트' 등등이 있다. 또한 레어로 발견되는 '브레이크 카드'를 사용하면 동료를 변신시키거나 적 캐릭터를 빼내오는 것도 가능하다.

▲ 전투에는 로봇대전에도 쓰인 '컷 인 애니메'가 사용된다

전투는 3:3의 RPG스타일로 일단 전투가 벌어지면 싸움을 할 3인을 고른다. 전투는 통상공격, 필살기, 필살기 되돌리기의 커맨드로 진행되는데 이 3개의 커맨드는 마치 가위바위보와 같은 상성으로 구성되어 있기 때문에 필살기로만 공격하다간 되돌리기에 당할 수도 있고 되돌리기만 쓰다간 통상공격에 두들겨 맞을 수도 있다. 매우 간단하지만 그래픽과 상황을 보면 전혀 가위바위보 같은 느낌은 들지 않는 것이 더욱 수상하다.

이른바 5대 세력의 중심인물들

⊙ 이레이저

갑자기 지구 궤도 상에 나타난 에일리언들을 통솔하는 미지의 세력으로 무차별적인 학살 행동으로 인해「소거자-ERASER」라 불리운다.

이어리스 ▶ 루시벨 ▼

⊙ E·G·O

신인류라 자칭하는 초능력 집단. 구세계 세력의 제거를 목적으로 활동하는 의외로 무서운 소녀들이다.

◀ 치카미 시토리
후지미야 마유미 ▶
히카미 준 ▶

⊙ 다크로어

외형 때문에 인간들로부터 배척받아 존재 자체가 역사에서 말살된 이종족(異種族)들로 구성. 인간을 능가하는 강인한 육체를 바탕으로 싸우는 고독한 이들이다.

◀ 디지캐럿

▼ 마오 비스트
▲ 요코 아슈레이

⊙ WIZ-DOM

위대한 존재를 숭배하고 강대한 마력과 계약을 맺고 자연계에 존재하는 정령을 따라 서양마술을 구사하는 음침한 비밀결사.

◀ 클라리스 파라켈스스
◀ 질리언 마카프리
▼ 스테라 브라바츠키

⊙ 아리아시키(阿羅耶識)

자신에게 깃든 영적인 힘을 방출하여 강력한 주술, 풍수, 음양술을 자유자재로 구사하는 이들. 동양에 전해지는 갖가지 비술과 요술을 사용하는 주술사의 동맹이다.

◀ 이츠쿠시마 미스즈
쿠레 에이후다 ▶
아베 카오루 ▶

Coming Soon!! PS

시뮬레이션

SD건담 G제네레이션 3

■반다이 ■미정 ■미정

뛰어난 스토리로 모두의 인기를 얻고 있는 GG시리즈의 최신작이 될 「3」. 이번에는 시리즈 사상 최고로 압축적인 볼륨을 보여준다. 게임에 포함되는 작품만 37작품이 되며, 등장하는 유닛의 수는 1000대나 된다. 특히 건담의 최신작인 턴에이 건담도 등장한다고 하니 여러모로 재미있는 스토리가 될 것 같다.

RC로 GO!

■타이토 ■미정 ■미정

「~로 GO!」 시리즈의 새로운 모습인 「RC로 GO!」. 플레이어는 리모트컨트롤 카를 멋지게 튜닝해서 각종 대회에 참여해야 한다. 전 12코스에서 경쟁자들을 물리치는 것이 기본적인 목적이지만 80종이나 되는 RC카 파츠가 출현한다고 하니 수집광들이 좋아 날뛸 만한 게임이다. 자신만의 RC카를 꾸며 멋진 경기를 할 수 있다는 것이 장점. 「~로 GO!」시리즈인 만큼 전용 컨트롤러에 대한 기대도 커지는데… RC전용 컨트롤러는 이미 발매중이다.

PS ZOIDS(가제)

■토미 ■10월 ■5,800엔

작동 완구 시리즈로서 어린아이들부터 어른들 따질 것 없이 누구에게나 꿈과 희망을 주었던 조이드가 게임화되어 플스로 나온다. 거대한 메카들을 자신이 좋아하는 스타일로 개조해 상대방을 제압하는 게임. 게임중의 스토리는 제국편과 공화국군편으로 나눠져 있어 모든 스토리를 다 즐기려면 꽤나 많은 시간을 투자해야할 것이다. 오프닝 무비도 첨가되었다니 매력 만점!

액션

메탈슬러그 X

■SNK ■7월 ■5,800엔

간단한 조작감을 가진 진행형 액션게임. 아쉽게도 국내에서는 그 모습을 보기가 힘들었던 메탈슬러그 X가 플스로 이식된다. 가정용으로 이식되었던 「1」에서 좋은 평가를 얻었던 컴뱃트 스쿨과 아트갤러리 모드도 건재하다. 4명의 황당한 캐릭터들의 코믹한 연출로 스트레스가 쌓였을 때 간단하게 해소가 가능한 게임. 본격적인 액션은 이제부터다.

슈팅

마크로스플러스-게임에디션

■상영사 ■6월 ■6,800엔

가변형 전투기 발키리의 매력을 최대한을 끌어올려줄 게임. 2명의 남성(가르도와 이사무)과 한 여자(뮨), 그리고 인공지능 아이돌(샤론 애플)을 중심으로 풀려나가는 스토리의 매력 또한 높을 것이다. 최고의 감독과 최고의 음악 디렉터가 만나 만드는 전무후무한 게임이 될 「마크로스플러스-게임에디션」. 특히 2인 대전을 기본적으로 할 수 있도록 한 서비스도 준비되어있다. 게임 중간중간 깔끔한 그림체의 애니메이션도 들어가 있어서 게임을 즐기는 재미는 2배가 될 것이다.

어드벤쳐

스즈키폭발

■에닉스 ■여름 ■미정

에닉스에서 만들어내는 실사 어드벤처 게임. 하지만 뭔가 이상한 게임이다. 어디서나 볼수 있는 그런 평범한 한 여자아이를 조작해 여러가지 사건에 휘말리는 게임. 이곳 저곳을 돌아다니면서 폭탄을 해체해야하는 것이 목적이다. 폭발물과 그밖의 연출들은 3D를 이용해 상당히 멋진 연출을 볼 수 있을 것이다. 과연 스즈키는 모든 폭발물을 제거할 수 있을 것인가? 그것은 여러분에게 달렸다. 한번의 실수는 곧 죽음!

기타

스트리트 보더스 2

■마이크로 캐빈 ■미정 ■5,800엔

단순한 조작감으로 여러가지 묘기를 펼칠 수 있는 스케이트 보드 게임. 그 최신작인 스트리트 보더스 2가 공개되었다. 새롭게 강화된 시스템과 실제 트릭과 비교해볼 때 전혀 손색없는 트릭들…. 겨울에 스노우 보드가 있다면 여름에는 스케이트 보드가 있다. 이번 작품에서는 코스 에디트 모드가 추가되어 자신만의 코스를 만들어 즐겨볼 수 있다. 전작과 비교해 볼 때 자유도가 훨씬 높아졌다는 점도 새로운 점. 실제 보드가 무서운 사람이라면 대리만족이라도 해보도록….

TV DJ

■SCE ■여름 ■미정

SCE에서 파라파 더 래퍼 이래 또 하나의 장르를 만들어낸다. 이름하여 필름액션. 기본적인 컨셉은 음악과 영상을 동시에 즐기는 장르이다. 4개의 버튼만으로 게임을 재미있게 즐길 수 있는 것이 장점. 제목에서 엿볼 수 있는 것처럼 플레이어는 편집기를 사용해 음악의 박자에 맞춰 영상을 편집하는 것이 목적인 게임이다. 흥겨운 음악과 재밌고 웃긴 영상이 만나는 새로운 게임이 바로 TV DJ. 프로듀서가 꿈인 사람이라면 반드시 해봐야하지 않을까?

비트매니아 append gottamix 2

■코나미 ■미정 ■미정

인기 리듬액션 게임인 비트매니아 어펜드 최신작 가타믹스 2가 등장한다. 1년만에 다시 그 모습을 드러낸 가타믹스 2의 특징이라면 가타믹스만의 오리지날곡이 존재하며 독특한 배경화면이 존재한다는 것. 전작과 마찬가지로 플스용 비트매니아 세컨드 믹스시디가 있어야 부팅이 가능하다. 깜빡하고 그냥 넣어서 경고문을 보는 일은 없도록 하자. 올 여름에도 시원한 가타믹스의 매력에 젖어보자.

더 마에스트로 뮤직

■글로발 A 엔터테인먼트 ■7월 ■7,800엔

이제는 오케스트라를 지휘하는 게임마저 나온다. 「더 마에스트로 뮤직」은 음악 게임이란 장르에서 파생된 새로운 장르의 게임. 전용컨트롤러를 이용해 게임화면 아래쪽으로 흘러나오는 악보에 맞춰 지휘봉을 흔들어야 한다. 전용 컨트롤러가 없더라도 게임을 즐길 수 있다지만 쉽지만은 않을 것이다. 고품격의 음악인 오케스트라 음악을 게임에 사용한다는 참신한 발상이 튀는 게임. 과연 여러분은 지휘를 잘할 자신이 있습니까?

RPG PS2

라이젤리드

■코나미 ■여름 ■오픈프라이스

자칭 초대형 RPG라는 「라이젤리드」. 판듀르 섬에서 일어나는 사건을 밝히기 위해 우리의 주인공인 마우스가 여행을 떠난다는 것이 기본 스토리로, 플스2를 기반으로 한 깔끔한 그래픽과 액션 연출이 돋보이는 작품이다. 그밖에도 러브 이벤트도 존재하는 듯 하니 '역시 코나미다!' 라는 생각이 절로 든다. 스트레스가 쌓이는 RPG가 아니라고 재차 강조하는 것을 보면 약간 불안하기도 한데….

레이싱 PS2

흐뢰스벨르그

■거스트 ■5월 25일 ■미정

지난 라인업에 소개되었던 거스트의 새로운 레이싱 게임. 「마리의 아뜨리에」시리즈나, 「검은 눈동자의 노아」등의 미려한 2D 그래픽을 자랑했던 기존의 거스트 게임과는 전혀 다른, SF 분위기를 풍기는 3D 게임이다. 과연 PS2에서의 거스트의 변신은 얼마나 성공할지 기대하지 않을 수 없는 게임이다. 아쉬운 점이라면 예전의 거스트 게임들의 예쁜 일러스트를 볼 수 없다는 것인데…. 흐뢰스벨르그의 세계에서는 레이싱 걸은 등장 안하나?

액션 리플레이 코드

더 킹 오브 더 파이터즈' 99

● 고속화
800SBE44 0001

● ART & DEMO 전부 출현
→ Ver.1
80054328 FFFF
8005432A 2402
(세이브 데이터에 반영 안 됨.)
→ Ver.2
800521FC FFFF
800521FE 2402
80052204 00C2
80052206 A482
(세이브 데이터에 반영됨.)

● 체력 게이지
1P 800B9174 00xx
2P 800B934C 00xx
(xx=00 ~65)

● 파워 게이지
1P 800B9130 xxxx
2P 800B9308 xxxx
(xxxx=0000~9000, 3000단위로 1개씩 저장됨.)

● 스트라이커 봄
1P 300B921C 00xx
2P 300B93F4 00xx
(xx=00~06)

● 공중 필살기
1P 300B9129 0000
2P 300B9301 0000

● 슈퍼 캔슬 상태
1P 800B9224 0001
2P 800B93FC 0001

● 슈퍼 아머 상태
1P 800B9224 0002
2P 800B93FC 0002

● 기절하지 않음
1P 800B917A 0065
2P 800B9352 0065

● 파워 게이지 최대 5개
800392E4 F000
800392F0 F000

● 상급 매치포인트 수
3008D883 00xx

● 멤버 강제 셀렉트
(1P)
1. 300BA012 00xx
2. 300BA013 00xx
3. 300BA014 00xx
4. 300BA015 00xx
(2P)
1. 300BA02C 00xx
2. 300BA02D 00xx
3. 300BA02E 00xx
4. 300BA02F 00xx
(xx는 캐릭터 리스트 참조.)

- 캐릭터 리스트
00 K', 01 MAXIMA,
02 BENIMARU,
03 SHINGO,
04 TERRY, 05 ANDY,
06 JOE, 07 MAI,
08 RYO, 09 ROBERT,
0A YURI, 0B TAKUMA,
1D KYO-1, 1F KRIZALID-1,
21 KYO-2,
1C KYO, 20 KRIZALID-2,
1E IORI,
0C LEONA, 0D RALF,
0E CLARK, 0F WHIP,
10 ATHENA, 11 KENSOU,
12 CHIN, 13 BAO,
14 KING, 15 MARY,
16 KASUMI, 17 XIANGFEI,
18 KIM, 19 CHANG,
1A CHOI, 1B JHUN

● 축적계 필살기 축적없이 발동
D00440D0 3821
800440DC 0001
D00440D0 3821
800440C0 0001

● 공중 공격 판정 있음
8004144C 00A4
8004144E 8C62
(캐릭터에 따라 기술이 이상해질지도 모릅니다.)

● 던지는 도구 연발 가능
80048536 3042

● 카운터 아머 모드 종료 후 파워게이지 메타즉시 출현
80045EE4 0001

● 도발로 파워 게이지 다운
80007600 xxxx → 도발 포즈 지정 (xxxx=0046으로 보통의 포즈)
80037240 1D80 → 이하 필수 코드
80037242 0800
D00075F4 0000
8000760C 01D8
D00075F4 0001
8000760C FE28
80007602 2402
80007604 75F4
80007606 AC06
80007608 75FC
8000760A AC14
8000760E 2694
80007610 75F8
80007612 AC03
80007614 00E0
80007616 9683
80007618 75F4
8000761A 8C06
8000761C F700
8000761E 2463
80007620 00E0
80007622 A683
80007624 75F8
80007626 8C03
80007628 DC92
8000762A 0800
8000762C 75FC
8000762E 8C14

인피니티

● 클리어 갯수& 전엔딩 공략 후 타이틀 화면에 'EXTRA'의 항목을 추가 CG 갤러리에 CG 추가 스페셜 메뉴에 등장인물소개를 추가
3007DCAC 003F

● CG 갤러리를 엔딩 CG 이외 모든 것 채움
80158110 FFFF
80158112 FFFF
80158114 FFFF
80158116 FFFF
80158118 FFFF

● 타이틀 화면의 배경의 CG를 변경
30157200 00 xx
xx= 00: 없음 (초기 상태)
xx= 01: 카와시마 유카
xx= 02: 히구치 하루카
xx= 03: 아사쿠라 사키
xx= 04: 모리노 쿠루미
xx= 05: 모리노 이즈미
xx= 06: 전원
xx= 07~0C: CG 갤러리의 엔딩스 CG 가 됨

● 호감도
캐릭터 어드레스

● 카와시마 유카
301572F4 00xx

● 히구치 하루카
301572F5 00xx

● 아사쿠라 사키
301572F6 00xx

● 모리노 쿠루미
301572F7 00xx

● 모리노 이즈미
301572F8 00x

가이아 마스터

● [1P]HP
300866F4 00XX
XX=00 ~ C8

● 소지금
800866CC XXXX
XXXX=임의

● 무기의 성장 속도 변화
D00AB3A4 000A
800AB3A4 XXXX
XXXX=0000~ 09F4

● [HP 지정]
Select+ L2를 누르면 1P 의 HP 가 1이 된다.
D00996B8 0101
300866F4 0001

● Select+ L1 을 누르면 2 P의 HP가 1이 된다.
D00996B8 0104
300868D0 0001

● Select+ R2를 누르면 3 P의 HP가 1이 된다.
D00996B8 0102
30086AAC 0001

● Select+ R1을 누르면 4 P의 HP가 1이 된다.
D00996B8 0101
30086C88 0001

록맨 대시 2

● 돈 최대
8009CAC8 967F
8009CACA 0098

● '처음부터(뉴게임)'에서 난이도 선택가능
8009CABC 0003

● 플레이 시간 0
8009CAC0 0000
8009CAC2 0000
8009CAC4 0000
8009CAC6 0000

● 체력 최대
8008C3C8 00A0
8008C3CA 00A0

● 특수 무기 에너지 최대
8008C4E8 6300
8008C4EA 6300

● 특수 무기 게이지 급방 축적
8008C4F2 0400

● 록 버스터 성능 최대
8008C55C 0707
8008C55E 0707

● 무적
8008C444 2601

● デイツアウター 면허시험 시간정지
D00E7CAA 2442
800E7CA8 0000

● 특수무기 &버스터 파츠 전부
80098860 FFFF
80098862 FFE3
80098864 FFFF
30098866 000F

● 보디 파츠 전부
30098867 00FF
80098868 FFFF

● 키 아이템 전부
8009886A 07FF
8009886C FFF2
8009886E 0F8F

만나고 싶어서

오프플레이 중 R1을 눌러 코드가동

● 소지금
D00CB3F0 0008
800CFEF8 3E58
D00CB3F0 0008
800CFEFA 000F

● 전체 능력 UP
D00CB3F0 0008
80060506 014A

● 생각하기 UP
D00CB3F0 0008
80139EAC 0064

● 우호도 UP
D00CB3F0 0008
8004 BFDA 01CE

● 걱정이 될때
D00CB3F0 0008
8004C6EA 0339

● 데이트시 장소의 감상전에, R2 버튼을 누름
MAX
D00CB3F0 0002
8015F188 00FF
D00CB3F0 0002
8015F18A 2410

● 만족 MAX
D00CB3F0 0002
8015E9A0 00FF
D00CB3F0 0002
8015E9A2 2409

● 모든 캐릭터의 호감도
D00CB3F0 0008
300CFF69 00B5
D00CB3F0 0008
300CFFD9 00B5
D00CB3F0 0008
300D0049 00B5
D00CB3F0 0008
300D00B9 00B5
D00CB3F0 0008
300D0129 00B5
D00CB3F0 0008
300D0199 00B5
D00CB3F0 0008
300D0209 00B5
D00CB3F0 0008
300D0279 00B5
D00CB3F0 0008
300 D02E9 00B5
D00CB3F0 0008
300D0359 00B5
D00CB3F0 0008
300D03C9 00B5
D00CB3F0 0008
300D0439 00B5
D00CB3F0 0008
300D0589 00B5
D00CB3F0 0008
300D05F9 00B5
300CDB68 00xx

헥사문 가디언즈

특수기사용해도 voltage줄지않음.
DOO3B2D6-2442
8OO3A88C-1O21
DOO3B2D6-2442
8OO3A88E-OO45
DOO7AFF6-OO3O
8OO3A88C-1O23
DOO7AFF6-OO3O
8OO3A88E-OO4O

공격시 목표선택할때 세모+동그라미버튼.

적 쓰러뜨리면 voltagemax
DOO35898-OOO2
8OO35898-OOO1

필살기사용해도 회복펀 늘지않음.
DOO3A8A2-AO43
8OO3A8A2-AO4O

회복횟수 줄지 않음.
DOO3B2D6-2442
8OO3B2D4-OOOO

레이크라이시스

● 무직
3OODB8D5 OOOO

● 남은 댓수 9
3OODB8D7 OOO9

● 스페셜어택 게이지 바로 모임
3OOD9A76 OO1O

● 침식률 0%
8OOD7OE4 OOOO
8OOD7OE6 OOOO

● 점수 얻으면 스코어 최대
DOO41610 OO13
8OO41610 OOO1

● 숨겨진 기체사용가능
3OOB2O6O OOOF

● GAME CONFIGURATION 에 항목 추가
3OOB2476 OO2O
3OOB247D OO2O

● ART GALLARY 전부
3OOB247E OOO4

K1 왕자가 되자

● 능력치 개조
8OOA2FEO-O3E7
MP
8OOA2FE4-O3E7
TP
8OOA2F2C-OOOX
年
8OOA2F2D-OOOX
月
8OOA2FEE-OOOX
日
8OOA36D4-O7DO
팔근력
8OOA36E8-O7DO
등근력
8OOA36FC-O7DO
다리근력
8OOA371O-O7DO
스트레이트
8OOA3724-O7DO
훅
8OOA3738-O7DO
어퍼
8OOA374C-O7DO
잽치기
8OOA376O-O7DO
돌려차기
8OOA3774-O7DO
특수차기
8OOA3788-O7DO
두부(頭部)방어력
8OOA379C-O7DO
복부방어력
8OOA37BO-O7DO
각부(脚部)방어력
8OOA37C4-O7DO
펀치콤보
8OOA37D8-O7DO
킥콤보
8OOA3814-O7DO
스태미너
8OOA3828-O7DO
스피드
8OOA4O88-OOOO
피로

월드 스타디움 4

● R1버튼 누르면아웃카운트0
DOO67284 OOO8
8OO65CE8 OOOO

● L1 버튼 누르면 아웃 카운트 3 (바로 체인지)
DOO67284 OOO4
8OO65CE8 OOOO

● R2버튼 누르면 볼카운트 3
DOO67284 OOO2
8OO65CE4 OOO3

● L2버튼 누르면 스트라이크카운트 2
DOO67284 OOO1
8OO65CEO OOO2

● L1+R1 버튼 누른 채로 포크볼 던지면 시속 99.9Km
DOO67284 OOOC
8OO69284 O3E7

● L2+R2 버튼 누른 채로 속구를 던지면 시속 99.9Km
DOO67284 OOO3
8OO69286 O3E7

● R1+R2 버튼 누른 채로 슬로우 볼 던지면 시속 99.9Km
DOO67284 OOOA
8OO69288 O3E7

● 선공 합계득점
8OO65C44 xxxx

● 후공 합계득점
8OO65C6A xxxx

성령기 라이블레이드

● 자금
8OOCDA7C 967F
8OOCDA7E OO98

● 신뢰 커맨드를 사용해도, 프라나가 감소하지 않는다
DOO8OCCO 1O23
8OO8OCC2 OOAO

● 공격해도, 프라나가 감소하지 않는다(적도 감소하지 않는다)
DOO7FD98 2O23
8OO7FD9A OO8O 변격할 때에는 감소

● 필요 투지가 0이하라도, 기술을 사용할 수 있다(적도마찬가지)
DOO4B87C OO32
8OO4B87C OOOO

● 얻을 수있는 경험치최대
8OOCEO1O 27OF
8OOCEO12 27OF

● 얻을 수 있는 돈
8OOCEO18 xxxx

● 레벨업 하면 프라나 최대한 상승
DOO4E86O OO11
8OO4E86O OOO6
DOO4EA14 OOO2
8OO4EA14 OOO1

● 회계포인트가감소하지 않는다
DOO58O42 2463
8OO58O4O OOOO

● 1회로 신뢰도 게이지가 최대
DOO58DEE 144O
8OO58DEC OOO1

● 1회로 호감도가 최대
DOO58F2A 144O
8OO58F28 OOO1

● 유닛 1번째
최대 HP
8OOCD24O OOxx
정감
8OOCD242 OOxx
접근
8OOCD244 OOxx
견접
8OOCD246 OOxx
방어
8OOCD248 OOxx
최대 프라나
3OOCD24A OOxx
명중
3OOCD24B OOxx
회피
3OOCD24C OOxx
이동력
3OOCD24D OOxx

● LV
3OOCD6O1 OOxx
투지
3OOCD6O2 OOxx
프라나
3OOCD6O3 OOxx
경험치
3OOCD6O6 OOxx
HP
8OOCD6OC xxxx

유닛 2번째
최대 HP
8OOCD25O OOxx
정감
8OOCD252 OOxx
접근
8OOCD254 OOxx
견접
8OOCD256 OOxx
방어
8OOCD258 OOxx
최대 프라나
3OOCD25A OOxx
명중
3OOCD25B OOxx
회피
3OOCD25C OOxx
이동력
3OOCD25D OOxx
LV
3OOCD619 OOxx
투지
3OOCD61A OOxx
프라나
3OOCD61B OOxx
경험치
3OOCD61E OOxx
HP
8OOCD62A xxxx

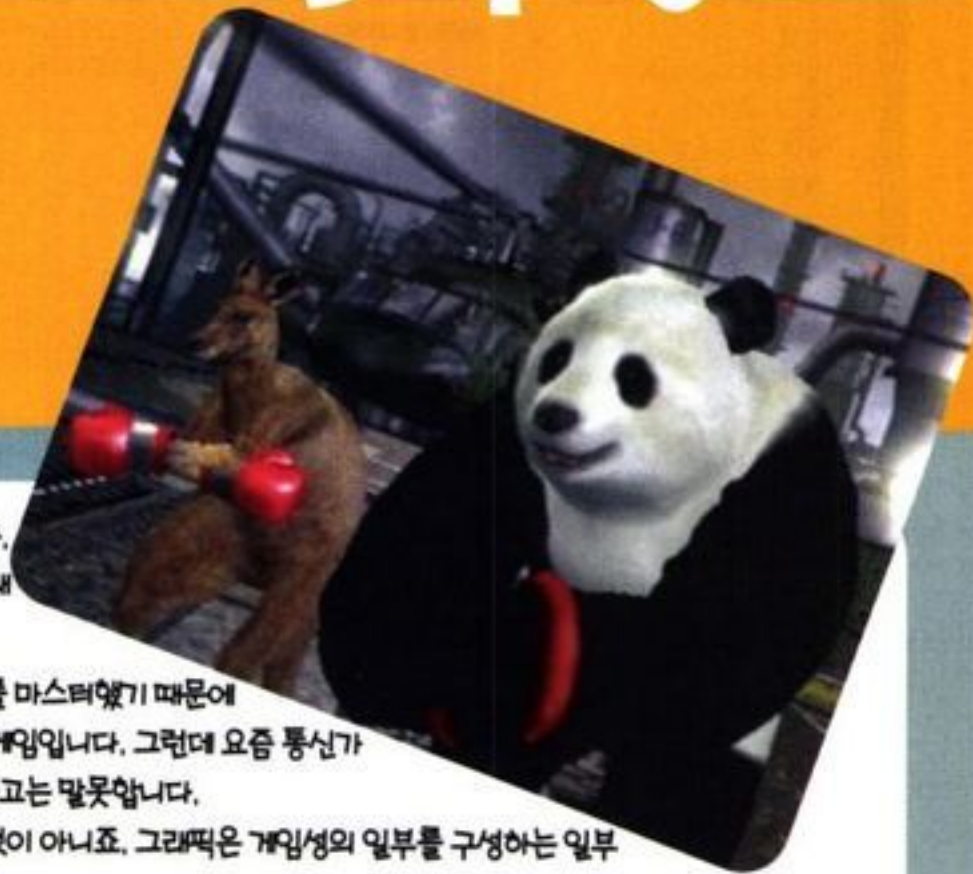
유닛 3번째
최대 HP
8OOCD26O OOxx
정감
8OOCD252 OOxx
접근
8OOCD264 OOxx
견접
8OOCD266 OOxx
방어
8OOCD268 OOxx
최대 프라나
3OOCD26A OOxx
명중
3OOCD26B OOxx
회피
3OOCD26C OOxx
이동력
3OOCD26D OOxx
LV
3OOCD631 OOxx
투지
3OOCD632 OOxx
프라나
3OOCD633 OOxx
경험치
3OOCD636 OOxx
HP
8OOCD63C xxxx

● 유닛 4번째
최대 HP
8OOCD27O OOxx
정감
8OOCD272 OOxx
접근
8OOCD274 OOxx
견접
8OOCD276 OOxx
방어
8OOCD278 OOxx
최대 프라나
3OOCD27A OOxx
명중
3OOCD27B OOxx
회피
3OOCD27C OOxx
이동력
3OOCD27D OOxx
LV
3OOCD649 OOxx
투지
3OOCD64A OOxx
프라나
3OOCD64B OOxx
경험치
3OOCD64E OOxx
HP
8OOCD654 xxxx

신뢰도 게이지
アイ
3OOCDB45 OOxx
ユミール
3OOCDB46 OOxx
カスミ
3OOCDB47 OOxx
シュウチェン
3OOCDB48 OOxx
クロビス
3OOCDB49 OOxx
フェイン
3OOCDB4A OOxx
ロザリー
3OOCDB4B OOxx
ゲン
3OOCDB4C OOxx
オーレリィ
3OOCDB4D OOxx
アーサー
3OOCDB4E OOxx
メルヴィ
3OOCDB4F OOxx
レオーネ
3OOCDB5O OOxx
タルル
3OOCDB51 OOxx
メリッサ
3OOCDB52 OOxx
セリカ
3OOCDB53 OOxx

● 평가
ヤマト
3OOCDB64 OOxx
アイ
3OOCDB65 OOxx
ユミール
3OOCDB66 OOxx
カスミ
3OOCDB67 OOxx
シュウチェン
3OOCDB68 OOxx
クロビス
3OOCDB69 OOxx
フェイン
3OOCDB6A OOxx
ロザリー
3OOCDB6B OOxx
ゲン
3OOCDB6C OOxx
オーレリィ
3OOCDB6D OOxx
アーサー
3OOCDB6E OOxx
メルヴィ
3OOCDB6F OOxx
レオーネ
3OOCDB7O OOxx
タルル
3OOCDB71 OOxx
メリッサ
3OOCDB72 OOxx
セリカ
3OOCDB73 OOxx

新 플스투 時代

행복의 나라에 어서 오세요
행복의 나라에 어서 오세요. 이곳은 여러분 모두가 행복할 수 있는 곳입니다.
인생은 즐기며 살 때 행복합니다. 주어진 모든 상황을 즐기세요. 어렵고 힘든 일이 닥쳐와도 그 상황을 즐기세요. 그러면 곧 행복해질 것입니다.

아, 안녕하십니까. 곰됴이입니다. 누구냐구요? 대폭(?) 물갈이되어 신사임당님과 자리를 바꾼 새로운 담당자입니다. 앞으로 부탁드립니다. 신사임당님의 개인적인 팬이신 분들은 애니코너로 글을 보내주세요(이왕이면 그냥 저한테 보내주세요. 핫핫).

지난 달엔 개인적으로 무지 좋아하는 TTT가 플스 2로 나왔지요. 작년에 아케이드 공략을 맡았었기 때문에 전 캐릭터를 마스터했기 때문에 PS2용으로 나왔을때는 랜덤으로 캐릭터가 정해지는 모쿠진과 언노운만을 골라서 즐길 정도로 엄청나게 많이 즐긴 게임입니다. 그런데 요즘 통신가에서 PS2용 릿지나 TTT에 계단현상이니 뭐니 해서 그래픽이 지글거린다고 말들이 많습니다. 아, 물론 좀 그런 것 없다고는 말못합니다.
하지만, 언제부터 그래픽보고 게임 했습니까. 물론 그래픽이 좋으면 보기 좋지만 진정한 게임성은 그래픽에만 있는 것이 아니죠. 그래픽은 게임성의 일부를 구성하는 일부분일 뿐이지요.
이런 게임 아세요? 로그(Rogue)류 RPG라 분류되는 PC용의 네트핵(NETHACK)이란 것인데, 모든 것이 텍스트로 이루어져있습니다. 주의! 텍스처가 아닙니다. 이 세상에선 @는 인간이요, d는 개 종류(늑대, 개, 자칼…), D는 드래곤… 그런걸 예전에 왜 그렇게 재미있게 했는지…라며 다시 해보니, 의외로 재미있더군요. 요즘은 약간 그래픽이 좋아졌지만… (그래픽 버전이 나왔거든요) 어쨌든, 네트핵 하는 사람들 사이에 도는 말이 있습니다.

「참고」 로그(Rogue)류 롤플레잉 게임

랜덤으로 형성되는 던전, 아이템, 그리고 적들이 등장하는 RPG의 한 종류죠. 이런 방식의 첫 게임의 이름이 로그(Rogue)라서 붙여진 이름입니다. 원래는 리눅스상이나 유닉스 상에서 등장한 게임으로서, 게임기로 등장한 로그류 RPG로는 다들 많이 아시는 「톨네코의 대모험」 시리즈나 「풍래의 시렌」「초코보의 이상한 던전」등이 있습니다. PC용 「디아블로」같은 것도 어떻게 보면 로그류 RPG의 한 범주에 속하지요.

공지 : 독자의 글은 저자와 '비협의' 하에 임의로 중략되어 있음을 알려드립니다.

"상상력이 최강의 그래픽이다"

상상으로 'D는 드래곤이다' 라고 생각하면 정말 엄청난 위력의 드래곤이 내 앞에서 화이어 브레스를 뿜습니다. 애완견 d가 내 뒤를 졸졸 쫓아다니면 귀엽습니다. 악마의 & 표시가 나타나면 가슴이 덜컹 내려앉습니다. 또 하나 예를 들어볼까요? 요즘 예물 게임들 하다보면 도트 엄청나게 튑니다. 오락실용 RGB모니터로 보다가 해상도 좋은 컴퓨터 모니터로 보면 도트는 튈 수 밖에 없지요. 그렇지만, 즐겁지 않습니까?
게임은 재미있으라고 하는 겁니다. 물론 다시 그런 게임만, 즉 그래픽이 속칭 '구린' 게임만 골라서 하시라는 말이 아닙니다. 계단이 어쨌든, 화면에 도트가 튀든, 갤러그를 즐겁게 즐기던 때, 버블보블을 즐겁게 하던 때를 기억하시라는 이야기입니다. 그리고는, 현재의 게임에 만족하며 재미있게 즐기세요. 불평하는 사람은 불행한 법입니다.

휴~ 안녕하십니까? 이태권입니다.
드디어 이번 달에 고등학교를 들어갔는데…그런데 교복이 칼라 부분이 완전히 차이나 칼라. 그 동그란 깡통모양의 쿄가 입고 다니는 그것… 특이해서 멋있긴 한데 완전 칼날이라 잠도 못자요. (공부를 하게하기 위한 걸지도…) 체육복은 완전 힙합바지… 바지 아래에 고무줄이 없어요. 근데 이상한 건 중학교때는 멀쩡하게 트여있는 교복 상의를 옷핀으로 고정시켜서 조여가지고 다니는 애들이 많았는데 고등학교 와서 교복이 막혀 있으니까 앞단추를 풀어헤치고 다니고, 중학교때는 체육복 바지에 고무줄이 있어서 아래를 잘라서 힙합바지처럼 하고 다니더니 고무줄 없는 체육복이 나오니까 무슨 수를 써서라도 아래를 조이고 다니더군요 (양말속에 바지를 쑤셔넣는다던지…). 이것이 청소년의 이유없는 반항인가…. 교복 얘기는 그렇다치고 일주일하고도 이주일 하고도 며칠 전에 드림캐스트를 구입! 1년동안 차비 아끼려고 산 넘어 학교 가고 용돈 아끼고 플스는 처분… 그리하여 DC가 생겼습니다.
(중략)
바이오 베로니카를 재미있게 했어요. 이거 하려고 DC샀는데… PS도 바하2 하려고 샀고… 그리고 사쿠라에도 미쳤나봐요. 공책도 죄다 사쿠라~ 공책에는 체리라고 써있지만 그림은 원래 그려놓은 것이 있었으나 지금 보니까 좀 괴상해서 그냥 새로 그렸어요. 위에… 편측으로… 처음으로… 이번 달 신 플스시대를 보니까 저희 동네 사는 독자 분이 또 계시는군요. 흠~ 쓸데없는 말을… 아… 그럼 너무 길어서 이만. 안녕히 계십쇼.

▶ DC쪽에 이제 가버리시겠군요. 쩝. 섭합니다. 만나자마자 이별입니까? 그건 아니겠지요. 청소년기의 반항은 정말 말로 어떻게 설명 못하죠. 괜히 반대로 나가고 싶어하는 것. 그것이 기득권을 잡고 있는 사람들에 대한 말없는 저항이라 할 수도 있겠고… 유행에 따라가는 것일수도 있지만, 하지 말라면 더 하고 싶어지는 그런 마음은 인간의 기본적인 습성이 아닐까 싶습니다. 각종 옛날 이야기에 하지 말라는 것 하다가 망한 사람들 많죠. 하지만 그런 마음을 갖고 있기에 더 인간적인 것이 아니겠습니까. 인간은 자유의지와 개성을 가지고 있으니까요. 그런 반항이 자신이 살아있다는 것, 자신은 남들과 다르다는 것에 대한 확인이 아닐까요? 음. 그런데 전 교복 세대가 아니라서 교복 입는 기분이 어떤지 한번 입어보았으면 하는 기분도 있네요. 교복의 귀찮음을 모르고 하는 소리인가? 하지만 학교에 뭐 입고 갈까 하는 고민은 안 하잖아요 교복이 있으면…. 저 고교때는 남녀공학이어서 애들이 옷 입고 학교 가는것에 신경 참 많이 썼었답니다. 베로니카의 그림을 그려오셨군요. 그런데 바이오 시리즈는 무서워서 싫어해요(…). 뭐 무섭다기보다는, 괜한 긴장감 조성하는 것이 별로라…차라리 그냥 액션 게임이었다면 좋겠다는 생각도 해보는데요. 제가 호러 영화에서 잔인한 게 무서워서 못 봣다던지 하는 건 아닌데(이불데드도 낄낄거리면서 볼 정도니까), 긴장감이 금방 해소되지 않는 호러영화라면 꺼려하는 편입니다.

저는 한달전에 저희 동네 오락실 아저씨와 친해지려고 노력한 결과 엄청나게 가까워졌습니다. 그 아저씨도 물론 오락을 좋아 하지요. 저한테 KOF시리즈나 다른 게임들은 깨지지만, 철권3 이나 철권TT는 굉장한 고수입니다. 그래서 아저씨는 제가 할 때마다 이어서 저를 깨버리고 말죠. 간혹가다가는 제가 이긴 적도 많습니다. 그러던 어느 날이었습니다. 어김없이 그날도 아저씨는 철권TT를 이어서 절 깨버렸습니다.
저도 그날 따라 기분이 무척 나빠서 계속 이었습니다. 결과는 저의 완패였죠. 속에서는 눈물이 나더군요. (하늘이시여…) 전 이대로는 분노를 억제할 수 없었을 것 같았습니다. 집에서 PS 철권2, 3으로 연습을 죠. 그후 약 일주일 후 다시 그 아저씨와 대결을 위해 오락실을 찾았습니다. 아저씨께서 먼저 철권 TT를 하고 있었습니다. 과감히 이어서 저는 그 아저씨에게 3판중 2판을 이기는 쾌거(?)를 이룩하였습니다. 그리고 씨익~ 그 아저씨를 보며 비웃었습니다.
그리고나서 저는 철권TT 왕을 깨고 펌프를 하려고 했는데 누군가 돈을 대신 넣어주는 것이었습니다. 그 사람은 바로 주인 아저씨였습니다 저한테 웃는 얼굴로 '한번 열심히 해봐라' 하시며 돈을 넣어주고 카운터로 돌아가셨습니다. 그때 전 맘속에서 눈물이 '핑' 하고 났습니다.
그동안 제가 한 짓이 너무나도 후회스럽고 또 그 아저씨한테 죄송스러웠습니다. 이 자리를 빌어서 울 동네 오락실 주인 아저씨한테 정말로 죄송하다고 전해드리고 싶습니다.
요즘 PS2가 나와서 기쁘기도 하고 슬프기도 합니다. 먼저 슬픈 이유는 PS2가 너무너무너무 비싸서 케이스도 구경을 못해보았다는 것이고, 기쁜 것은… 없습니다.
그저 저같은 천민은 PS나 두드려야겠네요. 그럼 신사임당님 스트레스 풀리는 게임 Best 5만 가르쳐주세요. PS2를 사는 그 날까지….

▶ 음음. 길성군은 빠져드셨군요. 오락실 아저씨의 흉계에…
오락 잘하는 주인 아저씨들은 손님에게 이어서 이기고는 돈을 뜯습니다. 그분들은 지금이 무한대입니다. 그냥 오락기계 속 열어서 동전 튕기고, 아니면 있는 동전 다 넣어봐야 어차피 자기 수중으로 다시 돌아오는데…. 그런 반면, 손님을 이기면 그건 다 수입이 되잖습니까. 길성군이 이긴다고 해봤자 오락실 아저씨에겐 잃을 것이 없습니다. 펌프 500원 어치 시켜주는 쯤이야 아무것도 아니죠. 그런 반면 길성군은 지면 스트레스 쌓이고 돈 잃고… 오락실 주인 아저씨는 이렇게 생각하고 있을지도 모릅니다.
'너무 많이 이기면 재가 나한테 다시는 안 있고 오락실에 안 올지도 몰라…. 적당히 져줘야지….'
아, 제가 너무 삐딱하게 나갔나요? 그냥, 후회스럽고 죄송스러워 할 필요는 없다는 것을 말하려 한 것입니다.
그냥 즐기세요. 승리에 집착하는 대전은 짜증나고 마음만 상하게 할 뿐 입니다. 길성군도 오락실 아저씨와의 친분을 이용해서, 한 판 시켜달라고 조르기도 하고, 서로 같이 기술 연구도 하고 그러세요. 밤새하면서 철권도 할 수 있을지 모르잖아요? (아참, 10시 이후엔 청소년은 오락실 출입금지던가요?)
스트레스 풀리는 게임이라면, 뭔가 두들겨 부수는 게임보다는 차분히 생각하며 몰입할 수 있는 게임 쪽이 좋습니다. SRPG같은 것이 좋겠지요.
또, 실시간 게임보다는 턴제 SRPG를 해서 적 턴일때는 놀면서 밥먹고 화장실 갔다오고 가끔 TV로 돌려서 방송도 보고… 이 얼마나 좋습니까?

안냐세여. 우웅…플스시대는 처음이군요…네…
헤. 처음이라서 무자게 긴장되는데. 무슨 말을…나…뇨… 아. 처음이니까 먼저 소개부터 할께여…네… 웅…서울시에 살구 있구(겉봉투에 써있긴 하지만…^^;) 엉…또. 고삼인데…남자에여…그리고…플스유저이구… 이렇게만 쓸께여(사실 CLAMP팬이란 말도 쓰구 싶지만…두렵네여^^).
아. 참고로 플스 생긴지 딱 4개월 지났습니다. 지난 1월에 생겼으니… 샀을 때. 친구들의 반응이… "너두 저무는 플스의 황혼이 보고 싶나 보구나…훗~" 라더군여.
하지만. 저희 집 넘버는 9000도 아닌 9100입니다. 로딩 겁나게 빠르져. 얼마 전 친구가 플스2를 샀다가 3주만에 팔았습니다. 아깝지 않냐는 말에. 또 산다더군여…우…갑부냐…플스로 테일즈 이터니아가 언제쯤 나올까요… 기대되는 군요… 슈퍼로봇알파는…포기했습니다. 나쁜… 반프레스토…빌어먹을… 7월 19일에 파이널판타지 9가 나온다구요… 즐거운 세상입니다…아직 쓸만한 타이들이 남은 걸 보면…플스는 죽지 않았구나…하는 생각이 듭니다. 나… 플스 애기만 한가득이군여… 아. 한가지만 더. 발키리프로필. 엔딩 세 개 다 봤습니다. 너무나 행복합니다. 이젠 뭘 해야할지…포포로크로이스를 살까요. 기렌의 야망을 살까요… 발키리 공략 감사했습니다(꾸벅!). 중간에 한번(아니. 두 번) 사레르노 실험장하구 브람스인 성에서 헤맸지만. 뭐…엔딩을 봤으니깐. 그런 사소(과연 사소한 일일까…?)한 일은 사나이의 넓고 아름다운 (--;) 가슴에 아로새겨놓겠습니다…(특이한 표현이군…)
(후략)

PS. 제우미디어 사무실 밑의 사임당×국수와 사임당님은 무슨 관계입니까?
PS2. 동봉한 스티커는 사미님을 드리세요. "어느 추종자가 지난 4월 1일 사쿠라생일. 기쁜날을 맞아 보냈더군" 이란 말과 함께…

▶ 네. 안녕하십니까. 저도 플스시대는 처음입니다. 같은 입장이군요.
발키리 프로필 공략 잘했다고 사임당님 제가 칭찬해드리겠습니다. 뭐 얻는 건 없겠지만요.
뒤의 발매스케쥴 표 보시면 알겠지만, 아직 플스 소프트는 많이 쌓여있습니다. 뭐, 슬슬 대형 메이커들이 PS2로 바뀌가겠지만, 고전 명작부터 하나 하나 즐기다보면 아직 플스는 즐길 게임이 많죠. 이왕 늦게 사신 김에, 명작 게임 하나 하나 해나가세요. 숨겨진 게임은 널리고 널렸습니다. 다 해보고 싶어도 못하죠.
요즘 제가 하는 것은 베이그랜트 스토리입니다. 스토리가 조금 난해했지만 잔재미가 많아서 여러번 깨면서 즐기고 있지요. 최강 롱소드 「홀리윈」을 얻기 위해 (아이언 메이든 LV2에서 HP를 150 이하로 하고 돌아다니면 만나는 오우거로드를 죽일 때, 3%의 확률로 얻을 수 있다는데…) 열심히 하고 있지만… 아아, 왜 이렇게 안 나오는거지… 역시 3%라면, 33번 오우거 로드를 죽일 때 한번 나올까 말까 하는 것인가… 그래도 확률이란 것은 100번 죽여도 안 나올 수 있는 것인데… 혹시 10,000번 중에 300번 나오는건 아닐까요? 앗, 딴소리를 하고 말았네요…

PS 답변 : 신사임당님 본인은 관계없는 것으로 주장하고 있습니다만, 신사임당님의 숨겨진 비리가 있을지도 모르겠습니다. 이 근처엔 뭔가 사임당과 관련된 일이 많거든요. 「사임당 산후조리원」, 「사임당 어린이 교실」등… 언제 「신사임당! 그의 정체를 밝힌다」가 특집기사로 나가게 될지도 모르겠습니다.
PS2 답변 : 사미군에게는 전해줬습니다. 좋아하더군요. 끝.

신사임당님 안녕하세요? [illegible] 임당. 오랜만에 2개월 연속으로 엽서를 올리는군요.
(중략)
아. 오늘은 제 사촌형 이야기를 해드릴게요. 제가 테트리스도 할 줄 모르던 어린시절 사촌형 들이 게임 (지금 기억으로는 FC)을 하고있는 것을 봤는데 책을 펼쳐놓고 하더라구요. (드래곤 볼) 그때는 그게 뭔지 몰랐는데 그게 커서 보니 '공략' 이라는 것을 알게 되었습니다. 사촌형 들중 한명은 지금 육사 4학년인데 가끔 저희 집에 와요. 그때도 제가 파워 공략을 펼치고 파판8을 하고있는데 형이 와서 CD 케이스를 보더니 "아~ 이게 벌써 8까지 나왔냐?" 라고 하면서 내가 아냐고 물었더니 당연히 안다고 하며 초코보도 안다고 했어요. 형은 또 파워를 보더니 "잡지 새로 나온 거냐?" 라고 해서 제가 챔프가 파워로 바뀌었다고 하니 놀라며 자기도 예전에 그 잡지를 창간호부터 모았다고 말했어요. 정말 파워(챔프)는 예나 지금이나 사랑받고 있는 것 같아요. 제가 아는 형이랑 동호회형(승만형, 종현형)도 파워를 봐요. 저도 PS2를 사던 못 사던 파워를 계속 볼 거예요. 그럼 안녕히 계세요.
※ 플스로 DDR 3rd Mix, ToE(테일즈), FF9이 나온다니 정말 뿌듯하네요. 아! BoF4도!!!

▶ 역사는 흐릅니다. 자알 흐릅니다. 구 챔프가 나온지 벌써 몇 년인지… 저도 창간 당시에는 사보는 독자 중 한사람이었는데… 지금 이 자리에 앉아있군요. 핫핫. 세상은 뭐 그런 겁니다.
현재 개인적으로 가장 기대하는 PS소프트는 슈퍼로봇대전 알파입니다. 사실 슈퍼로봇대전의 팬은 아닙니다. SFC시절 3차는 엔딩 직전에 포기하고 F도 안 해보고 깨본 거라고는 신슈퍼로봇대전 밖에는 없습니다. (그 느린 로딩을 감수하며 깨냈습니다. 리얼 사이즈가 좋아서…) 그렇지만 이번의 알파는 정말 기대되는군요. 인터넷에서 동영상을 봤는데 어렸을 적 추억이 새록새록… 각각의 로봇들이 움직이는건 정말 로봇광의 마음을 흔들어놓을만 하더군요. DDR은 현재 SSR수련중인데, PS로 발매되면 장판에서 SSR이 가능할지 모르겠습니다. 장판에선 트릭 파라노이아도 못 깨거든요.

안녕하세요. 기자님. CHERRY에요~ㅇ (HE~) 편지가 좀 늦었죠! 죄송해엽. 요새 워낙 바쁜지라… 이…이해해주세요…저번 달에 RURI양이 '회원모집' 한다구 그랬던 것 같았는뎅~ 편지는 많이 왔지만 (총 32통, 조금인건가…) 암튼 울 동아리에 이렇게 많은 분이 관심을 보여주셔서 깜짝 놀랐어요(덕분에 편지 써드리느라구 CHERRY 죽는줄 알았어요). 초기에 펜팔했을 때가 생각나네요…윽. 끔찍해라앗~~~

근데엽 편지 보내주신 분들이 지역상 넘 멀구 좀 힘들겠더라구요. 글구 폭탄편지니 저주편지니 (누…누굽니까…걸리면 CHERRY한테 주거써…우씨) 암튼 괴상한 편지도 많이 왔어요…. 이런 人 당연 '탈락' (oh ~ hoho) 엥… 글구 편지 주신 분들게 진짜 죄송함을… 넘 성급하게 한지라… 그래서 회원 모집이 아닌 객원(?) 모집… 이 된 것입니다. 그러니까 그냥 사정상 안되니까 RURI양과 저랑 둘이 하기루 어요. 객원 몇 분 있구욥…. 암튼 이 자리를 빌어 다쉬… 죄송해엽… 죄송해엽….그래두 소식지는 예정대로 나갑니당. 그때 기자님께두 드릴테니까요 좋~은 … 아니 선전 좀 해주세요. 감사합니다…. (혼자 북치고 장구치고…) 에헤헤헤…

에. 이제 동아리 얘긴 접어두고 제 얘기… 해엽(HA! 뭐가 즐거운거지…). 요새 학교에서 재미나는 일들이 마니 일어나고 있어요. 친구가 도서실에 갇힌 일, 머리를 편 일(저희 반에 진짜 심한 곱슬곱슬 머리 애가 있는데 어느 날 생머리처럼 되어버렸더라구요) 그 미용실 장사 잘되겠더군요. 그 일 때문에… 그 미용실 가는 人이 많아졌다는….

잠깐! 여기서 끼어들기! 뒷 부분은 내용은 길지만 대부분 대화 내용이라 중략하려 하였으나, 사연 답변상 빼놓을 수 없는 글이기에 줄거리를 정리해서 말씀드리겠습니다.

▶ ***要點 : 체리양이 돈이 없어서 친구가 떡볶이 사준다는 곳에 따라갔으나 친구들은 4명이서 겨우 300원 어치를 먹고 나왔다***

이쯤에서 정리 마치겠습니다. (본문은 편지지 2장입니다) 너무 간단했나? 체리양 섭섭해하지 마시길. 다른 독자를 위해서입니다. 뒤로 중략한 후 글은 이어집니다.

엥… 저거 진짜 있었던 일이에요. RURI양에게 말했더니 막 웃어요. 설마 기자님두…저는 너무 황당해서 웃을 수도 없었답니다…(HAHA)

그래두 이런 것도 추억이니 다이어리에 적어놔야되겠죠!

〈후략〉

▶ ***체리양 편지에 있는 표정들, 분석해보겠습니다…;***

❶ 여왕님 웃음 :
1번 등장
소리 : 오~호호~ (oh~hoho)

❷ 약간 바보같은 천진난만한 웃음 :
4번 등장, 땀흘리는 변형 형태 1번 등장
소리 : 헤~(he) 또는 하하 (haha)

❸ 멋적은 웃음 (식은땀) : 1번 등장
소리 : 에헤헤헤~

그냥 그림이 귀여워서 분석을… 음… 난 뭐하고 있는거지…; 밤샘하다보니 맛이 갈때가 되었나…;

저도 스트레이트 파마나 해볼까요…

심한 곱슬은 아니지만 가끔 생머리인 사람이 부러울때도 있습니다. 적당한 웨이브를 지닌 머리카락인 편인데… 아근하면서 있다보면 머리가 막 이리저리 꼬입니다. 생머리면 어떨까…;

그런데, 요즘도 떡볶이 300원 어치 파는 곳이 있나보죠. 이젠 없어졌는 줄 알았는데… 하여간 좋을 때입니다. 그런 일들, 모두 다 지나고 나면 추억이 되는 법이죠…(먼 눈) 제가 국민학교 때 생각나는군요. 아참, 요즘은 초등학교죠? 자주 가는 만화가게 앞에 떡볶이 집이 맛있었는데… 500원 어치면 우리 집 남매 4명(좀 많죠?)이 배부르게 먹을 정도로 많이 주기도 했었어요. 노는 날이나 방학때면 만화가게에서 만화 왕창 빌려다가(당시에 권당 50원이었던가…100원이었던가…) 떡볶이 사가지고 (500원어치) 뒹굴면서 만화보는게 낙이었어요. 휴우. 요즘은 한 천원어치가 옛날 2~300원 어치 정도 되보이더군요. 뭐, 그때보다 더 싸고 많이 주었던 때도 있었겠죠? 전 500원에 한그릇 가득일 때가 생각이 나는데…;

아~ 슬프도다. PS2 타기에서 떨어지다니… 하루에 9교시라는 힘든 수업을 받으면서도 '며칠만 기다리자! PS2가 나에게 올 것이다' 라고 생각하며 버텨온 나인데… 이럴수가… 그래도 사진에 실린 내가 보낸 두루마리 휴지가 있어서 조금 위로가 되었다. 그러나 나는 굴복하지 않을 것이다. 돌핀이나 GB 어드밴스, X-BOX타기 경품 이벤트가 벌어질 때 이번만은 꼭 큰 건수(?)를 올릴 것이다. - 경민 서약 -

▶ ***세상엔 두 사람이 있습니다. 재수 없는 사람과 재수 있는 사람. 전 후자(後者)입니다만… 그나마 두루마리 휴지라도 보인 것을 다행으로 여기시는 것이… 경쟁률이 높았거든요. 경민군의 휴지 밑에 깔려서 뽑히지 못한 엽서의 비애를 생각하며 참으세요. 어쨌든, 심심한 위로의 말씀을 드립니다. 그런데, 휴지는 왜 보내셨어요?? 덕분에 잘 썼습니다만…;***

안녕하세요. 저는 신 플스시대에 첨 글 올리는 중 3 학생입니다. 이름은 [illegible]라고 해요. 이름이 약간 이상하다고요? 그래도 저는 제 이름에 큰 자부심을 가지고 살아간답니다.

1년이 넘게 애독했는데 게임파워는 여전히 새롭고 참 좋습니다. 얼마전 친구들과 함께 용산에 갔다가 PS2의 실체에 대해서 확인했죠. 주인아줌마께 가격이 얼마냐고 물어보니 자그마치 75만원!! 어느정도 예상은 하고 있었지만 직접 그 소리를 들으니 탁~숨이 막혀오더군요. 이번에 PS2 당첨된 사람은 좋겠더군요. 그리고 DC용 DOA2를 플레이해보았습니다. 정말 그래픽이 환상적이더군요. PS2로도 DOA2가 나온다던데 꼭 돈을 열심히 모아 PS2를 사서 하고말겁니다. 앞으로 PS2사거든 많이 편지 보내겠습니다. 또 보기를….

PS : PS RPG게임 중 해볼만한 것 5개만 추천해주세요.

▶ ***예… PS2가격은 조금 더 다운되었습니다. 한 60만원선? 하지만 아직 비싸죠…; 20만원대의 게임기에 익숙해서 아직 6~70만원하는 PS2의 가격에 놀랄 수밖에 없지만, PS2를 자신의 돈을 쓰지 않고 사는 법이 있습니다. 방법은 부모님에게 DVD플레이어를 사자고 조르는 겁니다. 핫핫. DVD 플레이어치고는 저렴하지 않습니까? 뭐 가격은 비슷하거나 비쌀지 몰라도, 게임을 할 수 있다는 메리트가 있으니…;***

추천해달라고 하신 게임은 뭐 하도 PS용 RPG가 많다보니 추천해드릴 것도 많지만… 솔직히 제가 다 해본 건 아니라서 취향에 맞는 걸 선택해드릴 수 있을지 모르겠군요. 다음은 순전히 제 취향으로 선택해보자면… 베이그랜트 스토리, 발키리 프로필, 스타오션 2, 파이널 판타지 택틱스(이건 SRPG죠), 어… 어… 음음. RPG는 슈퍼패미컴 시절에 많이 했기에 추천할 것이 별로 생각 안나네요. 죄송.

사실 슈퍼패미컴 시절이 정말 재미있었거든요. 시스템이나 그래픽이 어쨌든, 순수한 감동이 있었으니까요. SFC시절 RPG라면 역시 택틱스 오우거를 1위로 꼽겠습니다. 뭐 말 할 필요없는 게임이죠. 진지한 스토리에 귀여운 캐릭터라 좀 안 어울릴 수도 있지만, 스토리의 무게는 어떤 게임과도 차원을 달리한다고 생각합니다. 다음은 FF6. 스토리를 좋아합니다. 제일 좋아하는 인물은 섀도우와 록크. 뭐 FF시리즈라면 다 재미있게 하긴 했지만 6을 그래도 제일 좋아합니다. 6편은 판타지와 SF가 적절하게 섞였다고 할까요? 하지만 그 이후로는 너무 SF같은 분위기가 많이 풍겨서 잘된 게임임엔 틀림없지만… 저에게 큰 감흥은 없더군요. 다음은 에스트폴리스 전기 2. 많이 알려진 게임은 아니지만 자잘한 재미가 참 좋습니다. 퍼즐을 풀어서 던전을 클리어하는 것도 재미있고, 전투도 꽤 박진감 있는 편입니다. 젤다의 전설도 빼놓을 수 없죠. 비록 RPG라 하기엔 액션이 너무 강하고, 레벨업 같은 것도 없지만, 게임 구성은 정말 잘되어있어서 처음부터 끝까지 아기자기하고 흥미진진하죠. 이런 것들은 모두 요즘 에뮬로 해볼 수 있어서 행복하군요. 아참, 재수군이 컴퓨터가 없다면 에뮬이 힘들텐데, 그런 것도 모르고 주절주절…; 예, 있다면 꼭 해보세요. 없으면… 어쩔 수 없죠 뭐…(무책임 발언).

사연은 「서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 신플스투 시대」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. E-mail 사용자는 「kazer@powerzine.com」로 보내주세요. E-mail의 경우 손수 답장이 갈 가능성이 높고 게재될 가능성이 높다는 사실…(편지를 손으로 다시 쓰는건 괴로운 일입니다). 그러나, 저는 손으로 써보내 주신 분들이 더 좋습니다. 정성이 들어가 있잖아요. 특이 러브레터♡는 더 좋아요. 아참! 또 한가지! 가끔 '맨날 실리는 사람만 실린다!!!' 라면서 불평하시는 분이 있더군요. 하지만 보내주시는 분들은 그만큼 정성들여 보내주시는 것입니다. 편지를 보내주시지도 않으면서 불평하시면, 안됩니다. 사연 있는 이야기를 보내주시면 저도 꼬옥 실어드리도록 노력할 테니까요.

편식

[문학준 기자 E-mail :sad-hunter@powerzine.com]

어린 시절에는 대부분 좋아하는 음식과 싫어하는 음식을 까다롭게 구분짓습니다. 쇠고기를 좋아하는 경우엔 돼지고기를 싫어하고 같은 닭고기일지라도 통닭이나 후라이드 치킨은 먹으면서도 국에 넣은 닭고기는 전혀 입에도 대지 않는 까다로운 식성을 벗어나지 못하다가 점차 나이가 들면서 편식하는 경향이 줄어들게 되죠.

그러나 나이가 들었어도 편식이 심한 사람은 사회 생활을 하면서도 까다로운 성격이 좀처럼 바뀌지 않습니다. 음식의 좋고 싫음이 까다롭듯이 사람을 사귈 때도 상대의 스타일에 따라서 좋고 싫은 감정을 갖고 병적일 만큼 구분짓습니다.

오타쿠라는 말이 있습니다. 원래 집안에 틀어박혀 비디오만 보는 비디오광을 지칭하던 말인데, 이것이 변형되어 자신이 좋아하는 부분에만 빠져있는 편식증 환자를 지칭하죠. 오타쿠는 별로 좋지 않은 의미로 매니아를 말할 때 쓰이기도 하는 데 그 이유는 가끔 현실 세계와 가공 세계를 혼돈하여 끔직한 범죄를 저지르는 경우가 있었기 때문입니다. 매니아와 오타쿠의 차이는 현실 세계와 가공의 세계를 올바르게 구분하고 있는가, 남의 의견도 존중하여 수렴하는가, 왜 좋아하는지 뚜렷한 목적 의식이 있는가로 구별할 수 있습니다.

여러분은 게임만을 좋아하는 편식병에 걸리지는 않았나요?

당신의 존재감은 낙서로 나타난다

젯 셋 라디오

작년 가을에 열린 동경 게임쇼에서 처음 등장했던 「젯 셋 라이오(JET SET RADIO)」는 특이한 그래픽으로 사람들의 시선을 끌었다. 3D와 셀 애니메이션의 융합을 효과적으로 이끌어낸 '만화 디멘션(폴리곤 캐릭터와 사물에 애니메이션 풍의 텍스처를 부여한 효과. 어떤 각도에서 캐릭터를 봐도 만화와 같은 감각을 느낄 수 있다)'은 아름다움을 유지하면서 새로운 감각을 만들었다. DC 유저의 많은 관심을 불러일으킬만한 새로운 스타일의 게임이라고 할 수 있다.

■ 제작사	세가
■ 장르	액션
■ 발매일	여름
■ 발매가	미정

「젯 셋 라디오」는 새로운 감각의 스트리트 액션 게임이다. 사진을 보면 알 수 있듯이 만화 디멘션이 이 게임의 최대 특징이라고 할 수 있다. 도쿄와 닮은 도코토를 무대로 X-GAME의 터프함을 발산하는 주인공. DC 유저의 2000년 여름을 더욱 뜨겁게 달구어 줄 것이다.

「젯 셋 오디오」의 장르는 미션 클리어형 액션 게임이다. 플레이어는 인라인 스케이트를 장비한 캐릭터가 되어 경찰과 암살자, 라이벌의 방해 공작을 피해야 한다. 그리고 자신의 존재감을 알릴 수 있는 '그래피티'(미국 등에서 많이 볼 수 있는 것으로 벽에 스프레이로 글씨나 그림을 그리는 것. 우리나라에서는 '낙서'라고도 한다)를 도시 여기저기에 그려 넣어야 한다. 적의 방해 공작은 의외로 강력하다. 집단을 이루어 쫓아오는 경찰과 경찰견, 맹 스피드로 달려드는 백차(보통 경찰차라고도 함)와 백색 오토바이, 마침내 전차와 헬기까지 동원하여 주인공의 존재감을 없애려 한다. 뛰어난 스케이팅 실력으로 그들의 추적을 피하면서 그래피티를 남기자. 기본적으로 미션은 이러한 형태로 득점을 올리며, 그래피티의 모양과 스케이팅의 트릭 기술을 통해 고득점을 얻을 수 있다. 목적지까지 도달해야 하는 미션에서도 사용할 수 있는 기본적인 기술이다

▲ 3D와 셀 애니메이션의 결과물

▲ 젯 셋 라디오의 배경이 되는 도코토 ▶

만화 디멘션

게임에 전체적으로 사용된 이펙트는 TV애니메이션에서 자주 볼 수 있다. 보통 '만화 디멘션'이라고 부르며 이 게임의 독자적인 스타일을 구축하는데 큰공을 세운 것이다. 만화 디멘션이란 폴리곤 캐릭터와 사물에 애니메이션풍의 텍스처를 부여해서, 어떤 각도에서 캐릭터를 봐도 만화와 같은 감각을 느낄 수 있는 효과이다. 3D화면에서도 2D의 느낌이 드는 것은 이것 때문이다.

◀ 不如一見 - 만화 디멘션을 100번 설명하는 것보다는 한 번 보는 것이…

위화감이 거의 없다 ▶

◀ 평범한 쉐이딩

만화 디멘션 ▶

그래피티

그래피티는 자기 주장과 존재감을 확실하게 나타내고자 할 때 사용하는 표현 예술이다. 이 게임에서는 이것을 많이 남기는 것이 목적이다. 벽과 간판은 물론, 자동차와 라이벌의 등까지 그릴 수 있는 모든 장소에 흔적을 남겨야 한다. 스테이지 안에서 그릴 수 있는 장소에 접근하면 플레이어의 머리 위에 스프레이 마크가 등장한다. 여기에서 특정 커맨드를 입력하면 그래피티를 그려 넣을 수 있다. 버튼만 누르면 그릴 수 있는 것과 아날로그 키를 돌려서 그릴 수 있는 것의 결과물이 다르다. 커맨드가 복잡할수록 많은 점수를 얻을 수 있다.

▲ 비행 청소녀다~안

그리고 트릭과 점프 중에만 그릴 수 있는 그래피티도 존재한다. 다양한 장소에서 존재감을 나타낼 수 있도록 노력하자.

트릭

젯 셋 라디오는 지금까지의 X-GAME계열과는 다르게 트릭을 겨루는 게임이 아니다. 하지만 미꾸라지처럼 잘 도망치기 위해서는 트릭을 활용하는 것이 필수.

트릭은 크게 3종류로 나눌 수 있다. 레일에 스케이트의 바퀴를 끼어서 미끄러지는 것을 이용하여 이동하는 '그라인드', 순간적으로 벽을 이용하여 속력을 살리는 '월라이드', 스피드를 이용하여 공중을 나는 '에어'.

이 트릭은 게임 속에서 여러가지로 유용하게 응용된다. 트릭 도중에만 그릴 수 있는 그래피티가 있고, 적에게서 도망치는 도구로 사용하며, 스프레이를 얻을 수 있고, 연속으로 트릭을 사용하면 점수가 오르는 등 다양한 쓰임새를 자랑한다.

잡히면 철창행이다! ▶

지금은 '에어' 중 ▼

Dreamcast

Dreamcast

제2차 세계 대전은 병기의 보고였다는 사실을 알려주는

어드밴스드 대전략

제작사	세가
장르	SIM
발매일	6월 22일
발매가	6,800엔

DC용 「어드밴스드 대전략」이 등장하기 전에는 메가 드라이브용 「어드밴스드 대전략」과 새턴용 「월드 어드밴스드 대전략」이 있었다. 하드웨어의 비약적인 발전으로 이들 게임의 차이가 한눈에 보이고 또한 시스템적으로도 큰 차이를 보인다. 도시에서 생산을 하기 위해서는 일정 수치 이상의 내구력이 필요하다던가, 지형에 고도를 둔 점 등이 그것이다.
하지만 이 3작품 모두 뛰어난 완성도를 보이기 때문에 에뮬이나 새턴에서 전작을 즐겨보는 것도 좋을 것이다.

어드밴스드 대전략의 백미는 뭐니뭐니해도 캠페인 모드이다. 독일군의 지휘관이 되어 유럽 각지를 전쟁터로 만들고 궁극적으로는 독일 제국을 설립하는 것이 목적이다. 아군 유닛은 전투를 통해서 경험치를 얻고, 레벨을 올리면 올릴 수록 강력한 병기로 재탄생한다. 모든 부대의 엘리트화가 이 게임의 포인트라 할 수 있다.

▲ 이 화면이 MD용 어드밴스드 대전략

지형(地形)

이번 작품에 설정된 맵의 큰 특징은 '고도'에 있다. 지상은 -1에서 6까지, 공중에서는 2에서 16까지, 바다에서는 해상(海上)과 해중(海中)으로 각각의 지형에 높낮이가 설정되어 있다. 그리고 1턴을 끝내면 2시간이 흐른다.

◀ 영국군 전투기와 싸우기위해 접근하는 Bf109 E형

▲ Bf109가 발진하려고 하지만 야간 비행 능력이 없어서 불가능

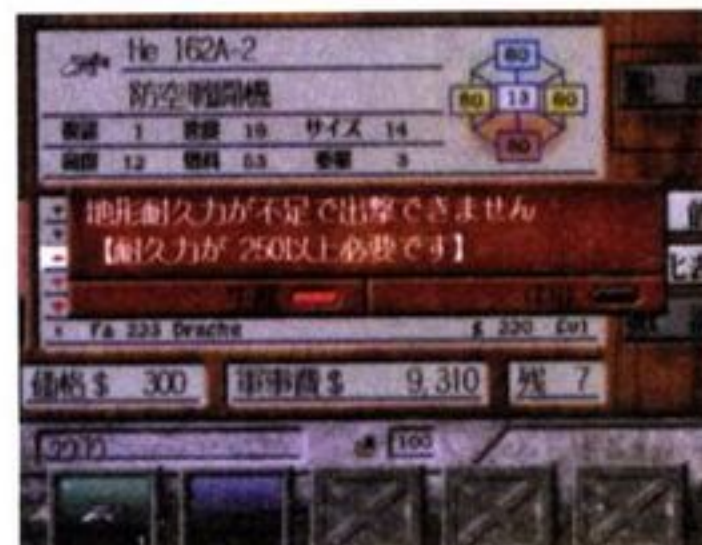
개발(開發)

개발에 따라서 병기는 진화 또는 개량된다. 진화에는 레벨이 있어 전투기는 최대 레벨 9까지 개발할 수 있다. 1레벨마다 약 10종류의 진화형태가 존재한다.

◀ 종종 매니아가 선호하는 장갑열차의 진화 형태

▼ 개발표는 각각의 병기 종류로 분류되어 있다

생산(生産)

DC용 대전략에서의 생산은 전작처럼 수도와 그 주변의 6헥사에서 이루어지는 것이 아니라, 수도와 수도에서 5헥사 이내의 도시와 공항, 항구에서만 이루어진다. 도시는 내구도에 따라 생산할 수 있는 유닛이 정해져 있다.

▲ 내구력이 부족하여 출격할 수 없다

점령(占領)

점령을 행할 수 있는 유닛은 보병뿐이다. 도시와 공항의 내구도를 0으로 만들면 점령된다. 폭격으로 파괴된 도시는 점령할 수 없다. 점령이 끝나면 도시에 격납되어 있던 적 유닛을 포획한다.

◀ 적 공항을 점령중인 아군 보병

천후(天候)

맑음, 구름, 비, 태풍, 눈, 눈보라, 모래 태풍, 서리 등 8종류의 천후가 존재한다. 그리고 북극권에 접근하면 밤에도 해가 지지 않으며, 백야도 볼 수 있다. 달빛도 전투에 영향을 끼치며, 만약 맑은 날에 보름달이라면 밤에도 밝다.

▲ 날이 맑아야 전투에 편하게 임할 수 있다

전투(戰鬪)

말로 설명할 필요가 없는 부분이다. 사막을 달리는 티이거Ⅱ와 Me262의 움직임에서 모든 것이 나타난다.

타오르는 전장의 병기들

특명! 땅을 파서 지상 세계를 구할 것!

미스터 드릴러

제작사	남코
장르	액션
발매일	6월 29일
발매가	4,800엔

미스터 드릴러는 전후좌우로 움직이는 레버와 하나의 버튼으로 땅속 세계를 헤쳐 나가는 남자 '호리 스스무君'의 모험을 그린 게임이다. 3월에 열렸던 동경 게임 쇼에서도 「미스터 드릴러」를 볼 수 있었는데 드림캐스트 뿐만 아니라 PS, 게임보이 컬러로도 등장한다고 한다. 드림캐스트에는 인터넷 모드가 별도로 첨가되어 있다고 하는데 이것이 판매량에 어느 정도영향을 줄 것인지….

단순한 게임 시스템은 단순한 구성 요소에서 성립한다. 스스무가 블럭을 파내는 단순한 작업에 게이머가 빠져드는 이유는 노멀 블럭과 X자 블럭이 갖는 독특한 성질 때문이다. 그리고 주인공인 스스무에게 도움을 주는 '에어 캡슐'과 '지저인'의 존재도 게임을 즐겁게 해주는 양념들이다.

■ 노멀 블럭

▲ 100m 단위로 스테이지가 나뉘어져 있다

기본적으로 1블럭이 1m×1m에 해당하며 같은 색으로 여러 개의 블럭이 뭉쳐있는 거대 블럭도 존재한다. 스스무가 블럭을 파서 밑에 받쳐주는 블럭을 없애면 밑으로 떨어진다. 떨어지는 도중 같은 색 블럭이 있으면 더 이상 떨어지지 않는다. 그리고 같은 색 블럭이 4개 이상 모이면 소멸한다. 이것은 이 게임의 법칙 중 가장 중요한 것으로 반드시 알아두어야 한다.

■ X자 블럭

같은 색 블럭끼리 달라붙는다거나, 4개 이상 모이면 소멸한다는 기본적인 성질은 노멀 블럭과 같다. 그러나 한 번의 드릴 공격으로는 파괴되지 않으며, 파괴되면 20%의 공기를 소비한다.

▲ X자 블럭을 피하며 내려가야 하는 것이 이 게임의 관건

■ 에어 캡슐

시간이 경과하면 서서히 줄어드는 공기를 보급하기 위한 아이템이다. 공기가 없으면 스스무君은 죽기 때문에 플레이어는 항상 공기의 양을 체크해야 한다. 깊이 들어가면 들어갈수록 공기의 소비량도 늘어나니 긴장감도 이에 비례하여 올라간다. 에어 캡슐을 얻으면 공기가 20% 회복된다.

▲ 빨리 에어 캡슐을 얻어라!

■ 호리 스스무君

땅 속에서 갑자기 나타난 대량의 블럭 때문에 지상 세계 사람들은 패닉 상태가 되었다. 원인을 알기 위해서는 지하 1000m까지 도달해야 한다는 과학자들. 스스무는 원인을 규명하기 위해 드릴러 슈츠를 입고서 땅속으로 들어간다.

프로필

키 : 99.9cm
몸무게 : 40kg
혈액형 : A형
취미 : 고대 유적 발굴
특기 : 얼음 조각

■ 지저인

블럭을 파면서 진행하면 출현하는 수수께끼의 생물. 편안하게 자고 있던 그를 깨우면 화들짝 놀라며 더욱 깊은 지하 세계로 떨어진다. 그의 정체는 무엇일까?

▲▶ 난 지저인이다

DC에서 볼 수 있는 게임 모드

아케이드 모드

아케이드 모드는 블럭의 낙하 스피드가 매우 낮게 설정되어 있는 500m 모드와 깊이 들어갈수록 낙하 스피드가 점진적으로 늘어나는 1,000m 모드로 나뉜다. 아케이드 모드는 「미스터 드릴러」의 스토리를 알 수 있기 때문에 '스토리 모드'라고도 불린다. 1,000m 모드를 클리어하고 엔딩을 보면 지하에 블럭이 생긴 이유를 알 수 있다.

▲ 먼저 500m 모드에서 실력을 갈고 닦자

▲ 리플레이 화면으로 자신의 실패를 확인 가능

최후의 드릴러 모드

최후의 드릴러 모드란 쉴 새 없이 밑으로 파고 들어가 지하 몇 m까지 도달하는지 드릴러의 한계에 도전하는 모드이다. 기회는 단 한 번 뿐, 실수하면 그것으로 끝이다. 시작하기 전에 3단계의 스피드를 선택할 수 있으며, 점수는 표시되지 않으므로 밑만 보고 파내려가면 되는 모드라 할 수 있다.

▲ 한번의 실수가 엔딩을 부른다

Dreamcast

타임 어택 모드

에어 캡슐이 출현하는 장소와 블럭의 배치가 불규칙하기 때문에, 같은 스테이지가 등장하지 않는 것이 본 작품의 특징이다. 하지만 타임 어택 모드에서는 이 법칙이 적용되지 않는다. 에어 캡슐 대신에 타임 보너스를 회수할 수 있고 클리어할 때까지 시간이 얼마나 걸리나를 다투는 모드이다.

▲ 타임 어택용 스테이지가 별도로 준비되어 있다

▲ 최단 루트를 찾는데 온 힘을 기울여야 한다

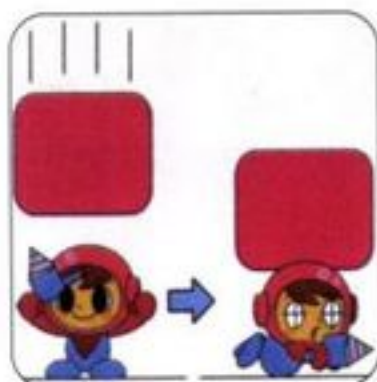
인터넷 모드

인터넷 모드는 PS 및 게임보이 컬러에는 없는, DC만의 독특한 모드이다. 다른 플레이어와 타임 어택 모드를 즐기거나 서로의 데이터를 공유할 수 있는 모드.

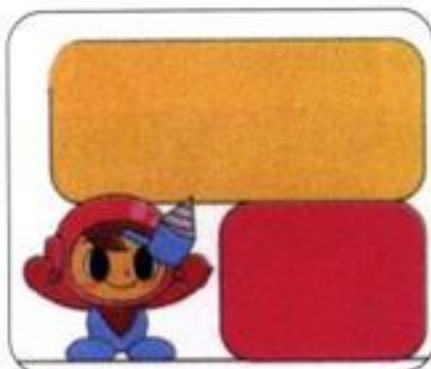
▲ 남코의 드릴러 사이트에도 접속할 수 있다

드릴러 입문편

• 입문 1. 깔리지 마라

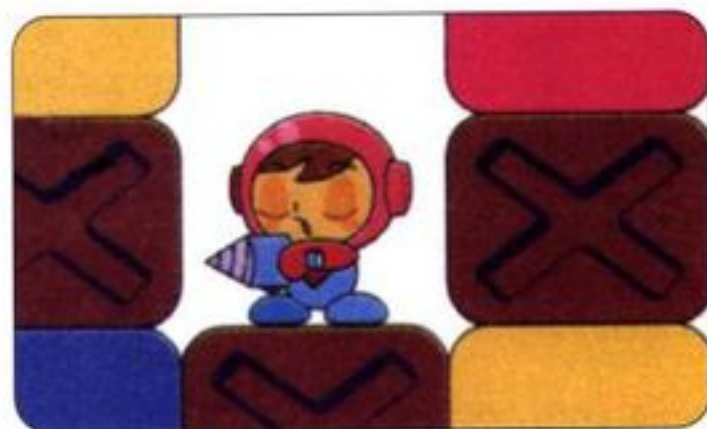
어떻게 하면 스스무가 블럭에 깔리지 않는지 생각해야 하는 「미스터 드릴러」. 같은 색의 블럭은 4개 이상 모이면 사라진다는 원칙을 항상 염두해 두어야 한다. 또한 머리 위로 떨어지는 블럭도 주의할 것. 스스무의 머리 위로 떨어지지 않도록, 덮개 테크닉을 이용해야 한다. 이 기술은 테크닉 2에서 설명하겠다. 항상 방심은 금물이다.

• 입문 2. 때로는 위로 파야할 때가 있다

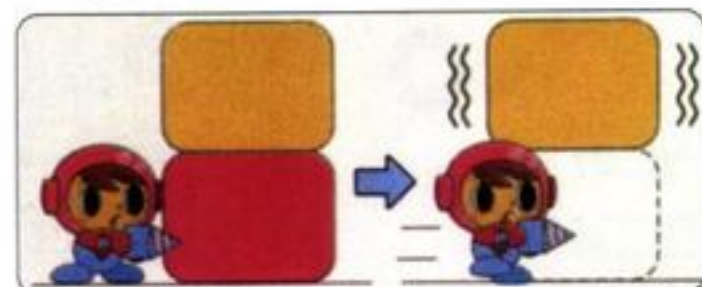
밑으로만 파내려가서는 길을 만들 수 없을 때가 있다. 스스무 위에 위치한 블럭도 파낼 수 있다. 그다지 쓰임이 없는 방법처럼 보이지만 매우 중요한 것이다. 덮개 형태로 블럭이 만들어져 옆 블럭을 파면 깔리거나 할 때에는 반드시 위쪽 블럭을 없애야 한다.

• 입문 3. ×블럭은 조심할 것

×자 블럭은 공기를 소비하기 때문에 가볍게 다루면 안된다. 깊이 들어갈수록 ×블럭이 많이 나오기 때문에 매우 고민하게 만드는 부분이다. 보통의 블럭을 파괴하여 ×블럭을 4개 모아놓으면 사라진다는 사실을 기억할 것.

• 입문 4. 구멍에는 빠지지 않게 주의

스스무는 레버를 입력하면 1단계 높이의 블럭은 오를 수 있지만 2단계 이상의 블럭은 불가능하다.

따라서 ×자 블럭으로 둘러 쌓인 구멍에 빠지면 매우 심각한 사태에 빠진다. 여기를 빠져 나오려면 ×자 블럭을 파괴해야 하는데 만약 공기가 적다면 바로 게임을 끝내야 하기 때문이다. 따라서 미리 이런 상황에 빠지지 않도록 주의하자.

• 입문 5. 빨리 밑으로 내려갈 것

신중하게 진행하면 공기가 없어져 버린다. 때로는 대담한 플레이도 필요하다. 블럭을 민 다음 위의 블럭이 떨어지기까지는 시간이 약간 걸린다. 이 시간을 이용하면 구멍을 따라서 빨리 밑으로 내려가거나 혹은 옆 라인으로 이동할 수 있다.

땅파기의 고수가 되는 방법

드릴러가 뛰어난 활약을 펼치면 얻을 수 있는 칭호, '미스터 드릴러'. 이것은 아케이드 모드에 있는 1000m 모드를 어떤 조건을 충족시키면서 클리어하면 얻을 수 있다. 다음은 미스터 드릴러가 되기 위한 기본적인 드릴 테크닉을 소개한다.

• 테크닉 1. 낙하할 때까지의 시간을 이용하라

플레이어가 밑에 있는 블럭을 파괴하고 위에 있던 블럭이 떨어지기까지는 딜레이 시간이 존재한다. 그 틈을 노려 스스무의 위치를 변경하거나 다른 블럭을 없앨 수 있다.

▲ 블럭의 빈틈을 노려라!

• 테크닉 2. 덮개를 만들면서 진행하라

같은 색의 블럭이 있으면 떨어지는 도중에라도 블럭이 달라붙어서 땅에 닿지 않는다. 이것을 이용하여 같은 색의 블럭으로 덮개를 만들어 버리면, 다른 블럭들은 덮개 밑으로 떨어지지 않는다. 하지만 4개 이상 뭉치면 소멸하므로 다른 색의 블럭을 적절히 이용하여 덮개를 만들자.

▲ 블럭의 법칙을 잘 이용할 것

• 테크닉 3. 에어 캡슐을 쉽게 얻어라

초반에는 에어 캡슐을 회수하지 않아도 충분한 양의 공기가 있다. 그러나 뒤로 갈수록 공기의 소비량이 많아지면서 에어 캡슐을 최대한 확보해야 한다. 가능하면 캡슐의 아래 부분을 파고 들어가 떨어지는 캡슐을 얻는 것이 좋다.

▲ 블럭이 사라지는 것을 기다려 캡슐을 회수하면 시간이 오래 걸린다

노작은 죽지 않는다

세가 테트리스

제작사	세가
장르	ETC
발매일	미정
발매가	2,800엔

일본 아케이드 시장에서 복고풍을 불러일으키고 있는 「세가 테트리스」. 88년에 아케이드용 테트리스를 처음으로 개발한 경험이 있는 세가는 99년 가을, 아케이드용 「세가 테트리스」를 리메이크 형식으로 발매하였으며 마침내 DC로 이식하기로 결정했다. 20대 후반~30대는 과거 오락실에서 경험했던 아련한 추억을, 그 이후의 세대에게는 새로운 몰입의 기회를 줄 수 있을 것이다.

세가 테트리스를 이야기할 때 빠질 수 없는 부분이 '대전'이다. 아케이드용에서는 2대의 기계를 연결하여 최대 4명까지 난입하여 플레이할 수 있으며 단판 승부로 이루어진다. 그러나 DC에서는 네트워크를 이용하여 먼 지역에 사는 게이머와 몇 번이고 통신 대전을 즐길 수 있다(단 전화를 이용한다면 전화비를 감수할 것).

▶ 88년도에 나왔던 조촐한 세가의 '테트리스'

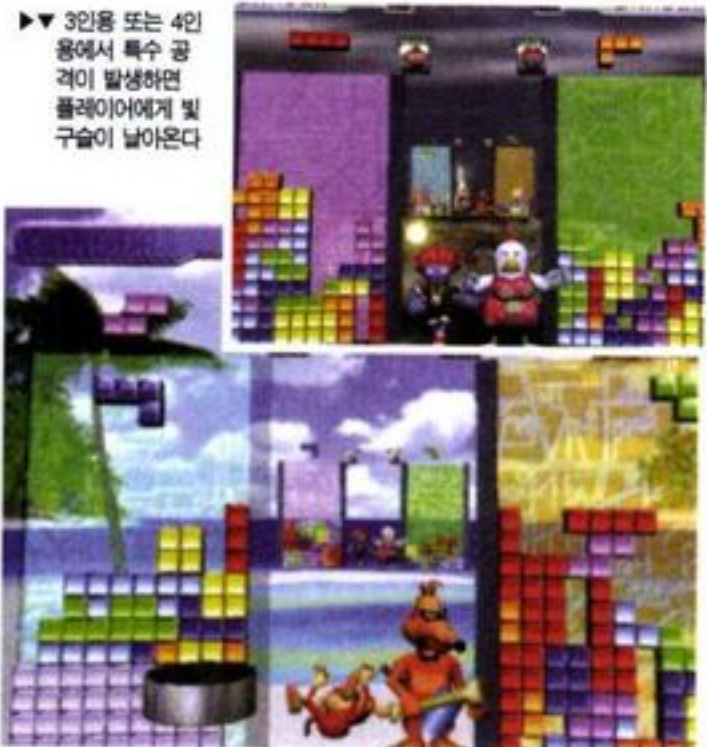
라이벌의 상황을 파악하라

이 게임은 자신과 대전 상대 1명만 보이는 2인용으로 보이지만, 중앙쪽 화면을 보면 더욱 조그만 블럭과 캐릭터가 보인다. 이것이 바로 3인, 4인용 화면이다. 화면을 무리하게 4분할 하지 않고 플레이어에게 쾌적한 환경을 만들어 준 것이다. '화면이 작아서 졌다', '상대방의 블럭 움직임을 보다가 졌다' 등의 변명을 하지 못하도록 제작한 제작자의 배려라고 할 수 있다.

▶▼ 3인용 또는 4인용에서 특수 공격이 발생하면 플레이어에게 빛 구슬이 날아온다

다양한 공격 패턴

● 조인트 공격

라인 2개를 없애면 발동한다. 다음에 나올 2개의 블럭이 그 모양 그대로 화면에서 대기하며, 곧 상대의 필드로 떨어진다.

▲ 5라인 이상을 노릴 때 사용되기도 한다

조인트 공격은 운이 많이 작용하는 것으로 만약 ㅡ자 블럭이 가로로 2번 떨어지면 최악의 상황으로 변한다.

● 뚜껑 공격

라인 3개를 없애면 발동한다. 가로로 긴, 게다가 회전을 할 수 없는 블럭이 필드 전체를 뒤덮는다. 끝부분 한칸을 남기고 덮어버리기 때문에 '뚜껑 공격'이라는 이름이 붙여졌다. 연쇄를 노리고 ㅡ자 블럭을 기다리고 있다가 이 공격을 당하면 치명적이다.

▲ 그림처럼 떨어져 주면 거저먹는 떡이 될 수도…

● 밀어올리기 공격

라인 4개를 없애면 발동한다. 상대의 필드 밑에서 새로운 라인이 생기면서 밀어올리는 방해 공작 공격이다. 조인트 공격을 이용하여 5라인 이상이 없어질 경우 단번에 상대방은 KO되고 만다.

▲ 일반적인 테트리스 게임에서 많이 본 공격 스타일이다

● 미사일 공격

간격을 두고 2라인을 없애면 발동한다. 가장 높은 부분에 미사일이 날아와 그 부분을 파괴하여 정돈된 상대의 블럭을 이빨빠진 형태로 만들어 버린다.

▲ 블럭이 이상한 형태로 쌓였을 때에는 도움이 되는 공격이다

● 대야 공격

간격을 두고 3라인을 없애면 발동한다. 5초간 상대방은 조종을 할 수 없게 된다. 공격을 당한 측은 레버를 마구 흔들어서 이 시간을 단축시킬 수 있다.

▲ 세가의 게임은 레버를 가혹하게 만드는 면이 있다

● 1인용 슬롯

1P 모드에서 최고 득점을 노리기 위해 도입된 것이 슬롯 모드다. 화면 꼭대기에 배치되어 있는 3개의 룰렛이 회전하면서 플레이어가 없앤 라인수 만큼 회전한다. 다음 표는 슬롯 점수에 대해서 설명한 것이다.

▲ 고득점을 노리기 위해서는 올 왕관을 노릴 것

올 체리 : 1만점
올 바나나 : 5만점
올 왕관 : 10만점×레벨에 따른 숫자(최고 10)

Dreamcast

매혹의 판타지 세계를 그린

네플 테일 -Napple Tale-

■ 제작사 세가
■ 장르 A·RPG
■ 발매일 미정
■ 발매가 미정

Napple Tale

현실 세계인 '리얼 월드'와 사후의 세계 '딥 드림'의 사이에 위치한 '네플 월드'. 이 게임의 줄거리는 봄, 여름, 가을, 겨울, 과거, 미래가 별개로 존재하는 네플 월드에 빠진 주인공이 모험을 겪으면서 현실 세계로 돌아온다는 것이다. 화려한 전력을 자랑하는 여성 제작자가 만든 여성의 게임, 「네플 테일」의 세계로 들어가 보자

본 작품은 3D 그래픽으로 표현된 네플 월드를 돌아다니며, 아이템을 모으고 몬스터와 싸워야 하는 전형적인 액션 롤플레잉(이하 A·RPG) 게임이다. 가벼운 세계관과 귀여운 액션은 여성 게이머에게도 충분히 어필할 수 있는 요소이다.

◀ 독특한 세계관이 이 게임의 매력이다

▼ 때로는 이러한 거대 몬스터와 싸워야 한다

■ 요정 페탈

주인공과 운명적으로 엮인 요정으로 네플 월드에서만 형체가 나타난다. 페탈은 여러 종류가 있으며 왼쪽은 여름의 페탈, 오른쪽은 봄의 페탈이다.

여름의 페탈 ▶

◀ 봄의 페탈

■ 주인공

과거 체험 프로그램인 '영혼 가이드'의 고장으로 하프 고스트(인간도 영혼도 아닌 존재)가 되어 버린 캐릭터. 결국 주인공은 네플 월드에 도착한다. 자신이 살던 세계로 돌아가기 위해 자신의 분신이었던 요정을 찾기로 결심한다.

◀ 이름없는 '주인공'

퍼핏(PUPPIT)

이 세계에는 '퍼핏'이라는 요정이 살고 있으며, 이들은 전투나 액션 중에 주인공을 도와준다. 퍼핏을 등장시키기 위해서는 먼저 맵상의 아이템을 입수해야 한다. 그리고 아이템을 분해하여 새롭게 조합하면 퍼핏이 출현한다.

아이템의 수집과 분해, 그리고 합성을 이용하여 다양한 퍼핏을 만드는 것이 이 게임을 즐기는 포인트라 할 수 있다.

◀ 퍼핏은 주인공을 도와 함께싸운다

▲ 주인공의 발바닥에 붙어 있는 것이 요정 퍼핏이다

화려한 여성 제작자들

판타지 세계를 배경으로 하는 게임이라면 실력있는 제작자는 필수이다. 특히 네플 테일은 유명한 여성 스탭이 다수 참가한다. 새턴에서 높은 평가를 얻었던 판타지 시뮬레이션 「테라·판타스티카」의 디렉터 사카모토씨와 T·RPG 초창기부터 계속 활약해 온 나오토씨가 게임 시스템과 시나리오를 담당한다.

음악 부분은 「카우보이 비밥」과 「∀건담」에서 음악을 담당한 칸노 요코씨는 BGM을 담당. 그리고 요코씨의 단짝으로 잘 알려진 마아야씨는 네플 테일의 오프닝과 엔딩 주제가를 부른다. 캐릭터 디자인은 MOOTAN씨가, 파페트의 디자인은 미스미 레이코씨가 실력을 발휘한다.

▲ 여성 제작자의 제작의 센스가 그대로 반영된 게임 화면

세상에서 가장 아름다운 이야기

카논

- 제작사 NEC 인터채널
- 장르 어드벤처
- 발매일 2000년
- 발매가 미정

지난달 이식이 결정된 후, 일본에서 큰 반향을 일으킨 카논. 현재 일본 각 잡지 DC 기대순위 상위권에 랭크되는 등, 같은 제작사의 오리지널 미소녀 게임 「센티멘탈 그래피티 2」못지 않은 기대를 모으고 있다. 오리지널이 아닌 이식작이라는 핸디캡은 원작의 게임성으로 보안해가며 순차적으로 완성되어 가는 이 게임에서는 무엇보다 아름다운 5개의 기적을 경험할 수 있을 것이다.

※ 일부 사진은 PC용 화면입니다.

드디어 DC용 카논의 담당성우가 공개되었다. 모두의 기대에 부흥하는 초호화 캐스팅. 분명 성우에 대해서는 공감하지 않는 사람도 있겠지만 이 정도 캐스팅이면 정말 대단한 것이다. 그것만은 알아주었으면 한다.

DC용을 구입해야하는 이유

DC용은 히로인 캐릭터는 물론이고, 서브캐릭터들의 모든 대사가 음성지원되며 '음성이 나오는 카논은 인정할 수 없다!' 라고 말하는 유저들을 위해 음성없이 PC용과 같은 느낌으로 플레이할 수 있는 오리지널 모드(가칭)도 준비한다고 한다.

츠키미야 아유

아유는 7년전 주인공의 친구였던 소녀로 동안(童顔)이라 그렇지 나이는 주인공과 같다. 잘 울고, 요리도 못하고, 덤벙대는 성격의 소유자로 등에 있는 날개가 트레이드 마크(혹자는 천사의 날개라고 하는). 주인공과는 다른 학교에 다니는 것 같다.

CV: 호리에 유이

「투하트」의 멀티, 애니메이션 「아크 더 래드」의 리자, 얼마전 방송되기 시작한 「러브히나」의 히로인 나루세 나루역 등 최근 부각되기 시작한 성우.

아유 스토리

상점가에서 붕어빵을 훔쳐 도주하는 소녀와 부딪히게 된 주인공. 그녀는 7년전 이 거리에서 알고 지내던 아유였다. 결국 7년만의 재회는 붕어빵을 둘러싼 사랑의 도주로 이루어지게 된다. 다음날 상점가에서 잃어버린 '소중한 무언가'를 찾고 있는 아유를 만나게 되지만 자신조차 그것이 무엇인지 모른다고 한다. 단지 알고 있는 것은 이 마을에서 잃어버렸고, 굉장히 소중한 것이라는 것 뿐.

▲ 어두운 밤, 야산에서 무언가를 찾고 있는 듯. 아유가 말하는 「소중한 무언가」를 발견한 것일까…?

미사카 시오리

주인공과 같은 학교에 다니는 후배로 지금은 몸이 약해 휴학중이라고 한다. 주인공을 선배라 부르며 정중한 말투를 사용한다. 한겨울의 아이스크림을 좋아하는 묘한 성격도 가지고 있는 카논의 유일한 후배 캐릭터(히로인 중).

CV: 코니시 히로코

코나미의 인기 연애시뮬레이션 「미츠메테 나이트」의 히로인 소피아, 「마법사 타이」의 주인공 카와노구치 사에 등, 최근 주가를 올리고 있는 성우.

시오리 스토리

시오리와는 붕어빵을 훔친 아유와 도주하다 부딪히며 만나게 된다. 다음날 주인공은 교사 뒤편 혼자 있는 시오리를 보게 된다. 시오리는 몸이 약해 학교를 휴학중이며 누군가를 만나기 위해 학교에 왔다고 한다. 그리고 다음날, 그 다음날도 계속해서 주인공을 만나러 학교로 오는 시오리. 언제나 밝은 얼굴이지만 그 웃는 얼굴의 내면에는 주인공에게는 말할 수 없는 또 다른 진실이 있었다.

▲ 자신의 자리에 앉아 주인공과 얘기하는 시오리. 역시 학교에 오고싶었던 것일까…?

미사카 카오리

품행방정, 냉정침착, 두뇌명석 등, 전형적인 우등생 스타일로 나유키와는 잘 어울려 다닌다. 마이 정도는 아니지만 감정이 표정으로 나타나지 않는 포커페이스로 게임 전반에 걸쳐 등장하며 시오리와는 모종의 관계가 있는 듯 하다.

CV: 카와스미 아야코

시오리의 성우는 「투하트」의 순종파 히로인 카미기시 아카리와 「게이트 키퍼즈」의 루리코의 성우로 국내에서도 유명해지기 시작한 카와스미 아야코.

▲ 이렇다할 스토리는 가지고 있지 않지만 서브캐릭터로서 많은 비중을 차지한다.

카와스미 마이

밤마다 교사에 잠입해 마물과 싸우는 의문의 소녀로 타인에게는 절대로 마음을 열지 않는다. 탁월한 검술실력을 가지고 있지만 정신연령은 그렇게 높지 않으며 동물(특히 토끼)을 좋아한다.

▣ CV: 타무라 유카리

키드의 오리지널 연애 어드벤처 「메모리즈 오프」의 오토아 카오루, 코나미의 초인기 연애시뮬레이션 「도키메키 메모리얼 2」의 이주인 메이를 연기한 성우.

▲ 좀처럼 볼 수 없는 마이의 드레스 차림. 하지만 검을 들고 있는 걸로 봐서 파티장에 마물이 공격해 온 것 같다

• 마이 시나리오

나유키의 노트를 가지러 밤늦게 학교에 오게 된 주인공은 혼자서 마물이라는 의문의 적과 싸우고 있는 카와스미 마이를 만나게 된다. 그 후 주인공은 마이를 만나기 위해 매일밤 학교에 오게 되고, 마이의 유일한 친구이자 1년 선배인 사유리도 만나게 된다. 낮에는 평화로운 학교생활을 보내는 3인이지만 밤에는 어김없이 마이와 마물의 싸움이 계속되고 있었다.

미나세 나유키

주인공의 친척동생으로 화제의 모든 중심을 자신의 템보로 이끌어 간다. 매사에 느긋한 면을 보이지만 학교 육상부에서는 주장을 맡고 있다. 아침에 약해서 시계가 산더미같이 쌓여 있음에도 불구하고, 주인공이 깨워주기 전까지는 일어나지 못한다.

▣ CV: 코우다 마리코

「용기전승」의 뮤, 「수오월전」의 사오린 등 감수성이 예민한 사춘기 소녀의 목소리를 대부분 연기한다. 카논의 전 캐릭터 중 가장 나이스 캐스팅이라 생각되는 성우.

• 나유키 스토리

자신이 살던 곳으로 돌아온 주인공은 친척동생 나유키와 7년만에 재회한다. 주인공은 사정상 나유키의 집에서 함께 생활하게되고, 두 사람의 사이는 친척 이상으로 조금씩 가까워지게 된다. 하지만 어느날 주인공은 나유키가 말하던 7년전의 약속을 기억해내게 되는데….

▲ 이 눈물의 의미는…? 이후의 전개가 기대된다

▲ 게임의 진행 중 단 한번 볼 수 있는 나유키의 포니테일 버전. 관심없는 사람은 그냥 스쳐지나갈 장면이지만 놓칠 수 없다

아마노 미시오

마코토의 스토리에만 등장하는 신비한 소녀. 마코토에 대해 잘 알고 있는 듯한 말투를 가지고 있다. 교실에서도 친구가 없이 혼자 지내지만 자신은 전혀 신경 쓰지 않는다.

▲ 마코토를 알고 있다는 이유만으로 주인공을 신뢰하는 미시오. 마코토에 대해 잘 알고 있는 듯 하다

▣ CV: 사카모토 마아야

「북으로」의 티나, 「천공의 에스카플로네」의 칸자키 히토미 등을 연기한 사카모토 마아야. 성우보다는 가수에 더 가깝다.

쿠라다 사유리

지난달에 소개한 것과 마찬가지로 마이의 시나리오에만 등장하며 남자에게는 반드시 경어를 사용한다. 낙천적인 성격이며 마이가 유일하게 감정을 표현하는 친구로 히로인 이상의 인기를 가지고 있다.

▲ 서브캐릭터지만 히로인 못지않은 인기를 가지고 있다. DC용에서 새로운 시나리오 추가가 기대되는 캐릭터

▣ CV: 카와카미 토모코

「소녀혁명 우테나」의 혁명 소녀 텐죠 우테나 역과 「디자이어」의 히로인 티나, 최근에는 「인피니티」의 카와시마 유카까지 연기한 올라운드 성우.

미나세 아키코

나유키의 어머니로 절대로 그 나이를 추측할 수 없다(이건 동안의 수준이 아니다). 모든 면에서 나유키 이상의 성격을 가지고 있으며, 남을 배려하는 마음은 부처님 수준이다. 직업을 가지고 있으며, 가사에도 능통하다.

▲ 게임 내에서는 나유키 어머니의 역할뿐, 별다른 스토리는 가지고 있지 않다

▣ CV: 미나구치 유코

아키코는 '이노우에 키쿠코'일 것이라는 모두의 예상을 뒤엎고 「프렌즈」의 히로인 코바야카와 미즈오, 「세일러문」의 토모에 호타루(세라 새턴)를 연기한 미나구치 유코가 담당하였다.

사와타리 마코토

어떻게 보면 순수하고, 제대로 말하면 비상식적인 행동만을 일삼는 마코토는 언제나 주변 사람들을 곤란하게 한다. 주인공과는 그다지 사이가 좋지 않으며, 고기만두와 만화책을 좋아한다. 기억상실이지만 언제나 웃는 얼굴…. 분명 뭔가 있다.

▣ CV: 이이즈카 마유미

대표작으로는 「유구환상곡 2」의 트리샤, 「투하트」의 격투소녀 마츠바라 아오이, 「마술사 오펜」의 크리오를 연기한 인기성우.

▲ 마코토도 어느덧 미나세가(家)의 일원이 되어 버린 것 같다. 주인공과도 어느 정도 사이가 좋아진 듯…

• 마코토 스토리

어느날 거리 한가운데서 '너만은 용서할 수 없어'라며 주인공에게 달려드는 마코토. 하지만 혼자서 넘어지고, 울다가 결국은 쓰러져 버린다. 할 수 없이 마코토를 데리고 집으로 돌아오지만 기억상실증에 걸려 갈 곳이 없는 그녀는 당분간 주인공의 집에서 생활하게 된다. 기억하고 있는 것은 자신의 이름과 주인공에 대한 증오심뿐…. 물론 주인공은 아무 것도 기억하고 있지 못했다.

키타가와 준

카논에 등장하는 유일한 남자 캐릭터. 주인공의 같은반 친구로 나유키, 카오리, 주인공과 함께 어울려 다닌다. 남자인 만큼 설정이나 스토리 같은 것은 존재하지 않으며, 그 어떤 캐릭터의 시나리오에도 영향을 미치지 않는 극히 평범한 캐릭터.

▣ CV: 세키 토모카즈

대표작은 「기동무투전 건담G」의 도몬 캇슈, 「카드캡터 사쿠라」의 키노모토 토우야 등 열열하면 떠오르는 성우 세키 토모카즈.

캡콤의 '색'을 바꾸는 기획

엘도라도 게이트

「천지를 먹다」로 RPG의 길을 개척하고 「브레스 오브 파이어」로 그 길을 확고히 한 캡콤. 그러나 그들의 문제점은 캡콤 RPG 나름의 개성이 부족했다는 것이다. 때문에 아마노 요시타카의 일러스트라는 강력한 카드를 내세운 「엘도라도 게이트」는 새로운 캡콤만의 색깔을 담았으면 하는 기대를 하게 만든다. 간단한 제작자의 코멘트와 함께 대강의 시스템을 알아보고자 한다.

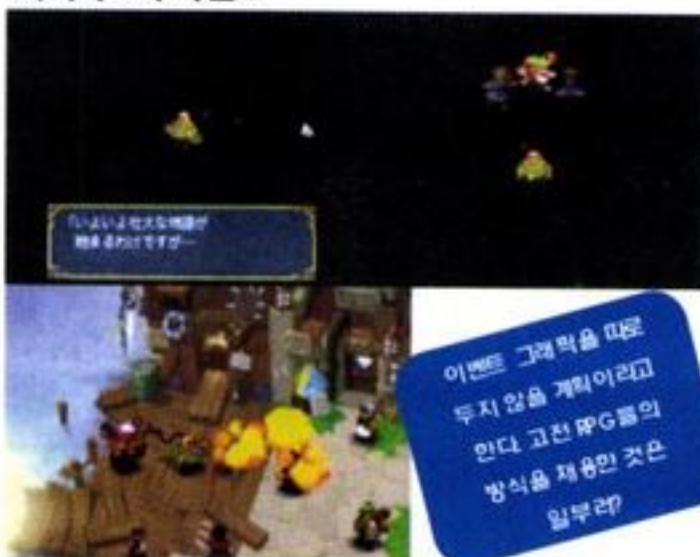
■ 제작사	캡콤
■ 장르	RPG
■ 발매일	여름 (차후 1개월마다 발매)
■ 발매가	2,800엔

발매일과 발매가를 보자. 이것은 엘도라도 게이트가 처음으로 시도하는 것은 아니다. DC 소프트에서도 이와 같은 참신하고 의욕적인 발상을 가진 소프트가 기획상으로는 존재했다. 그것은 다름아닌 「센무」. 하지만 그들은 결국 3편 발매에 가격은 6,800엔이라는 그다지 존재감 없어보이는 기획으로 노선을 바꾸었다. 엘도라도 게이트를 보면서 자꾸 비슷한 불안감을 지울 수가 없다. 벌여놓고 뒷수습을 못하는 것은 아닐런지, 또는 기획이 바뀌는 것은 아닌지….

▲ 1장에 포함된 각 시나리오의 클리어 타임은 대략 2~3시간 정도. 일반 RPG의 이벤트 2~3개 분에 해당한다

엘도라도 게이트의 세계

시나리오와 이벤트

이벤트 그래픽을 따로 두지 않을 계획이라고 한다. 고전 RPG들의 방식을 채용한 것은 일부러?

시나리오 중시의 RPG이기 때문에 수많은 이벤트 신은 필수 불가결. 7장에 걸친 장대한 이야기에 통일성을 유지하기 위해서는 시나리오가 정말 큰 역할을 하기 때문에, 이벤트의 효과적인 처리는 게임의 사활을 걸 정도로 중요한 요소가 될 것이다. 모든 이벤트는 '2D그래픽+대사'라는 엄청나게 전형적인 방식으로 처리되지만 캐릭터들의 개성이 너무도 강하기 때문에 틀림없이 몰입할 수 있을 것이다! 라고 제작자들은 입을 모은다.

시스템

단기간으로 가볍게 플레이할 수 있게 하기 위해 「경험치 벌기」라는 개념이 아예 존재하지 않는다. 하지만 전투가 존재하는 것으로 보아서 레벨이 필요하기는 필요한 모양인데…. 아직까지 어떤 식으로 캐릭터가 성장하는지에 대해 제작자들은 공개를 회피하고 있다. 많은 시나리오가 모여있는 구성이기 때문에 시나리오 클리어로 레벨이 오르는 것일 가능성이 높다.

▲ 지난달에 소개했던 고메스와 도적의 대치. 전투로 이어질 듯한 분위기이다

필드와 배경

이동은 맵 화면에서 그대로 이루어지기 때문에 따로 필드를 걸어다니거나 할 필요는 없다. 기본적인 배경은 판타지 세계를 무대로 하고 있으며 스타시아라 불리는 에너지로 급속한 근대화를 맞이한 시대를 상정한 세계관을 지니고 있기 때문에 「FF6」나 「브레스 오브 파이어 3」와 비슷한 분위기를 지닐 듯하다. 그래픽은 전부 2D로 표현되는 것이 특징으로 최근 폴리곤 일색의 게임들과 비교해 볼 때 상대적으로 산뜻한 느낌을 지니고 있다.

▲ 마을의 캐릭터들은 오우거 배틀 시리즈와도 비슷한 모습

▲ 폴리곤 배제와 이벤트 화면을 따로 두지 않은 점이 어우러진 고전의 향기

개발상황에 대해서

제작 스탭들은 보다 완벽한 게임을 만들기 위해 몇 차례의 연기도 각오한다고 하지만 여름에는 발매할 예정이라고 한다. 조그마한 불만점도 놓치지 않겠다고 하니 완벽한 게임이 탄생하는 것에는 기대해도 좋을 듯. 아마노 요시타카의 매력 넘치는 일러스트가 200점 이상 포함되어 있다고 하니 그의 팬들이라면 답답하더라도 여름까지 참고 기다려야 할 것이다.

Dreamcast

Dreamcast

미려한 이벤트 비주얼, 하나 안 산다고?

이노센트 티어즈

제작사	글로벌 A 엔터테인먼트
장르	S·RPG
발매일	5월 25일
발매가	6,800엔

막연히 「봄」이라고만 하고 있던 발매일도 드디어 결정되고 거의 모든 시스템이 확정, 게다다 이벤트 비주얼도 대공개. 카리스마 넘치는 우타타네 히로유키의 일러스트가 그대로 살아나는 게임 상의 캐릭터들에는 더 이상 할 말이 없다. 전투에서의 3D 그래픽과 이벤트 상에서의 2D 그래픽이 모두 공개된 이 시점에서 마지막 정리를 해보겠다.

시스템에 관하여

• 패러미터

▲ 세상에서 가장 깨끗한 패러미터 그래픽

'공격력', '명중치' 등으로 항목이 설정되어있어 플레이어가 이해하기 쉽다. 무기와 도구, 주술 등의 항목을 볼 수가 있고 필살 공격에 대해 능력치가 따로 설정된 것이 특히 눈에 띈다.

• 월드 맵

▲ 화면 좌측하단을 보면 그 차이를 알 수 있다

세이브와 로드를 행할 수 있는 화면으로 목적지와 이동은 여기에서 결정한다. 특징적인 것은 한번 가본 곳이라면 지역의 정보와 함께 그래픽이 표시되지만 처음 가는 곳은 'UNKNOWN'으로 표시된다.

• 편성

전투에 참가할 수 있는 최대 인원은 5인이다. 동료는 6인 이상으로 늘어난다고 하니 비정한 선택이 필요할 것이다. 전투 초기 배치, 아이템의 교환과 장비, 스테이터스 확인 등이 가능하다. 이렇다 할 차이점은 크게 눈에 띄지 않았다.

▲ 여느 S·RPG와도 비슷하다

• 전투방법

▲ 공중으로 이동할 수도 있기 때문에 굉장히 전략적인 싸움이 가능하다

전투는 턴제로서 각 유닛마다 정해진 행동력이 전부 없어질 때까지는 몇 번이고 이동과 공격을 할 수 있다(이론상으로는). 날개를 이용하여 공중으로 이동한다거나 거리의 자동차를 파괴하여 그 폭발로 피해를 주는 등, 의외의 변수가 되는 요소가 무궁무진하다. 따라서 난이도는 매우 높아질 전망이다.

스토리에 관하여

이벤트 그래픽 헌혈 대 서비스

타천사와 천사의 싸움을 그린 스토리…는 더 이상 언급하지 않아도 되겠지만 이번에는 그 속사정을 조금이라도 자세히 알 수 있는 이벤트 그래픽이 공개되었다.

▲ 회상신의 일부. 카가리는 시로의 편이라며 호들갑을 떤다

▲ 다시 카가리와 재회하게 되지만 카가리는 적으로 돌아서 하루아키와 유미를 도발한다

▶ 어렸을 때는 곧잘 같이 자지 않았냐는 유미의 발언. 어른들의 이야기가 펼쳐질지도…

▲ 천사에게 파괴된 세계를 떠도는 하루아키와 유미. 이 세계의 분위기를 가장 잘 말해줄 수 있는 한 컷이 아닐까 한다

▲ 우연히 만나게 된 중학생 다치바나 미키. 전투에는 참여하지 않지만 스토리 상 비중있는 출연이 예상된다

안사나 보자…

구원의 반

-재림조(再臨詔)-

제작사	FOG
장르	어드벤처
발매일	5월 18일
발매가	5,800엔

지금은 명실공히 포그의 대표작으로 손꼽히는 「구원의 반」. 그 장대한 스케일은 게임을 플레이하는 모든 이들에게 충격을 선사한다. 상황에 맞는 감동적인 BGM, 플스의 한계이상을 보여주는 듯한 그래픽, 상황이 그대로 전해지는 텍스트가 어우러져 만들어낸 새로운 장르 시네마틱 노벨.

「구원의 반 -재림조-(이하 재림조)」에서는 PS용과 비교해 완전판이라고 불러도 좋을 만큼 게임 전체적인 부분이 새로 제작되었다.

머나먼 시대를 넘어 천년동안 반복되는 슬픈 사랑(悲戀). 그리고 천년동안 계속되어온 사랑은 현대에 와서 다시 슬픈 운명으로 반복되려 하고 있다. 그 운명의 열쇠를 쥐고 있는 주인공은 과연 그 소녀들을 비극의 운명속에서 구해낼 수 있을 것인가…?

게임의 시스템

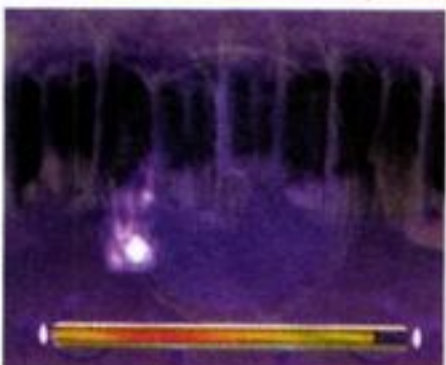
일반 비주얼 노벨계의 게임들은 게임의 시작부터 끝까지 선택문과 텍스트가 반복될 뿐이었지만 「구원의 반」에는 이야기의 중간중간 전투신과 'E's 리얼 액션 시스템(몰라도 조금 기다리면 설명이 나온다)'이라는 참신한 시스템이 도입되어 있다.

전투 시스템

게임의 진행중에는 RPG와 같이 전투신이 있어 적당한 긴장감을 유지할 수 있다. 전투에는 통상 전투와 법술 전투가 있고, 이기지 못하면 게임오버가 되는 경우도 있다.

통상전투

◀ 커맨드입력 방식의 전투. 선택문이 정해진 것이 있고, 랜덤으로 결정되는 부분도 있다. 플레이어가 계속해서 잘못된 선택문을 고를 경우, 게임내 주인공의 데미지가 쌓이게 되고, 최악의 경우에는 게임오버가 될 수도 있으니 주의!

법술전투

◀ 제한시간 내에 적을 혹온한 후 오망성(五芒星)을 그려 쓰러트리는 전투로, 실시간으로 진행되기 때문에 통상전투에 비해 높은 난이도를 가지고 있다

E's 리얼 액션 시스템

플레이어가 게임중에 선택한 행동에 의해 히로인들의 감정치가 조금씩 변화하게 되고, 축적된 감정치에 의해 그 후의 전개가 크게 변화하는 시스템이다.

◀ 자신의 맘에 드는 캐릭터 엔딩을 보기 위해서는 다른 캐릭터를 희생해야 되는 경우도 있다

DC용 재림조의 특징

그래픽

드림캐스트의 성능을 최대한 살려 그래픽이 월등히 좋아졌으며 VGA 박스에도 대응되기 때문에 보다 섬세한 영상을 볼 수 있게 되었다. 또한 다음 화면을 미리 읽어 놓기 때문에 로딩없는 쾌적한 게임을 즐길 수 있다. 화면 사진만 봤을 때는 PC용 게임이라고 해도 믿을 정도의 높은 수준.

PS판 / DC판

▲ 이렇게 같이 보면 DC용이 얼마나 좋아졌는지 쉽게 알 수 있다

읽기 편해진 텍스트

텍스트는 읽기 편하게 폰트를 변경했으며, 텍스트의 표시 스피드도 5단계로 조정이 가능하다. 또한 PS용과 같이 문장단위로 스킵가능한 것은 물론이고, 페이지 단위로 스킵할 수 있기 때문에 반복 플레이시 편리하게 되었다.

· 페이지 단위로 보내기

메시지 스피드를 초고속으로 하고, B버튼을 누르면 한번에 한 화면에 텍스트가 모두 표시된다. B버튼을 누른채로 A버튼으로 문장을 넘기면 경쾌하게 문장을 읽어 내려갈 수 있다. 혹시 텍스트가 표시되는 시간보다 읽는 시간이 더 빠른 사람에게는 환영받을 시스템.

· 고속 메시지 스킵

한번 이상 읽은 메시지는 X버튼을 누르면 고속으로 스킵할 수 있고, 다시 한번 X버튼을 누르면 원상태로 돌아온다.

· 메시지 다시보기

지나간 메시지를 다시 볼 수 있는 기능이 강화되었다. PS용은 5페이지밖에 볼 수 없었지만 재림조에서는 그 20배인 무려 100페이지 가량의 메시지를 다시 볼 수 있게 되어 복잡한 시나리오 이해를 도와주고 있다.

편리해진 시스템

시스템도 유저의 편의에 맞게 새로 제작되거나 추가되었다.

· 20개의 세이브 데이터

PS용은 3개 밖에 없어서 모든 캐릭터의 엔딩을 쉽게 보기 위해서는 여러개 메모리 카드를 준비할 수밖에 없었다. 하지만 재림조에서는 무려 20개로 증가해 각 히로인별로 세이브를 할 수 있게 되었다.

· 풍부한 옵션

메시지 스피드를 비롯하여 효과음과 BGM의 볼륨을 5단계로 조종할 수 있게 되었다.

· 선택문에서는 스킵이 정지

계속해서 스킵을 하더라도 선택문이 나오는 화면에서는 정지가 되기 때문에 잘못된 선택문을 고를 염려가 없어졌다. 이제는 마음놓고 스킵할 수 있는 세상이 온 것이다.

시대를 넘어선 이야기

구원의 반은 '윤회전생(輪廻轉生)'을 테마로 평안, 원록, 막말, 그리고 현대 4시대 주인공과 전생의 사랑을 그린 이야기. 게임은 주인공의 행동에 따라 전개가 바뀌며 엔딩은 각 히로인별로 준비되어 있다.

현대편

이상한 꿈을 꾼다는 것만 빼면 평범한 고교생으로 친척동생인 시오리와 평화로운 나날을 보내고 있는 주인공. 어느날 주인공의 반에 타카하라 마요우라는 소녀가 전학을 오면서 주인공의 잊고 있던 전생의 기억이 되살아나기 시작한다.

평안편

매일같이 음양사 연습을 빠져 나와 검술 연습을 하는 타카히사. 어느날 호수 근처에서 호타루라고 하는 한 소녀를 만나게 된다. 그 후 가끔씩 만나게 된 두 사람은 결국 사랑을 하게 되지만 평화는 그다지 오래가지 않았다. 어느날 숲에서 이야기를 나누던 두 사람에게 강력한 무신(武神)이 습격해온 것이다.

원록편

화가 지망생인 마노스케는 자신의 그림이 처음으로 팔린 기념으로 여흥을 즐기러 가게 되고, 그곳에서 어린 유녀(遊女) 아야를 만나 사랑에 빠지게 된다. 한편 마노스케는 자신이 다니는 검술도장의 키쿠노와도 깊은 관계가 되어 가는데…. 그 때 마음을 떠들석하게 했던 요호(妖虎)가 아야를 습격한다.

막말편

잡다한 일로 생계를 이어가는 신고는 신선조의 오키다 총사조차 인정하는 검술실력의 소유자. 어느날 오키다 총사에게서 신사에 출몰하는 거대 거미를 쓰러트려 달라는 의뢰를 받는다. 바로 신사로 향하는 신고. 그곳에서 백발에 전신이 하얀 무녀 미오와 만나게 된다. 그리고 주인공은….

주인공과 3인의 히로인

4개의 시대에서 이야기가 전개되기 때문에 각 시대마다 주인공과 주변 인물들도 변화하게 된다. 물론 그들은 모두 윤회전생한 모습으로 평안에서의 애인이 막말에서는 적이 되는 등 시대가 변화하며 그들의 관계도 변하게 된다. 여기에서는 주인공와 3인의 히로인의 각 시대별 모습을 소개하겠다.

	주인공	히로인1	히로인2	히로인3
현대편	**고가토 타케루** 「구원의 반」주인공으로 어렸을 적부터 악몽에 시달려 왔다.	**타카하라 마요우** 주인공 반으로 전학온 소녀. 전학 첫날 주인공을 이전부터 알고 있었다는 말투로 '당신은 반드시 내가 죽여주겠어'라는 의미불명의 선언을 한다	**이츠키 시오리** 주인공의 친척동생이자 소꿉친구인 숏커트의 소녀. 언제나 웃는 얼굴에 밝은 성격으로 타케루를 좋아하고 있다.	**도키와 사야** 주인공의 담임 선생님. 때로는 엄하게 꾸짖을 때도 있지만 보통 다정한 성격으로 학생들 사이에서도 인기가 높다
평안편	**아베 타카히사** 검술 수행만 하고 있는 일단은 음양사	**호타루** 전국에서 평판이 자자한 지성과 미모를 가진 소녀. 주인공과는 이 시대에 처음 만나게 된다.	**토코** 음양사의 명가 가시게가(家)의 장녀로 타카히사를 친오빠처럼 따른다	**야스코** 주인공의 질모. 문제만 일으키고 다니는 타카히사를 다정하게 감싸준다
원록편	**이케다 마노스케** 무사집안에서 태어난 청년. 화가를 지망하고 있다	**아야** 호타루가 원록에 전생한 모습. 무슨 사정이 있었는지는 모르지만 유녀(遊女)로 일하고 있다	**키쿠노** 주인공이 다니는 검술도장의 딸. 밝은 성격으로 문하생들의 아이돌적인 존재	?
막말편	**카츠라기 신고** 뭐든지 돈만 주면 해결해 준다는 잡부. 초일류 검사를 능가하는 검술실력을 가지고 있다	**미오** 신사의 무녀. 영력이 강하고, 보통 자신의 의사는 표현하지 않는다	**스즈** 막말시대 신고의 동생이지만 어렸을 적 산적에게 습격당해 이 세상에는 존재하지 않는다	**미키** 관서 사투리가 특징적인 소녀로 주인공과는 묘한 인연으로 만나게 된다

SNK도 리듬에 맞춰서…

쿨쿨툰

(COOL COOL TOON)

- 제작사 SNK
- 장르 액션
- 발매일 7월
- 발매가 미정

SNK에도 음악게임 열풍이 들이닥친 것인가. 이번에 소개 된 SNK의 게임은 여타 리듬 액션 게임들과 비슷하게 음악을 소재로 하고 있다. 귀엽다면 귀엽다고도 할 수 있는 캐릭터들이 등장하며, 흥겨운 리듬에 맞추어서 앙증맞게 춤을 춘다. 그러면서 이상한 세계를 모험해 나간다고 하는, 약간은 새로운 '리듬 코믹'이라는 형식의 음악게임이 된다고 하는데…. 지금까지 공개된 쿨 쿨 툰의 전모를 공개한다.

이 게임의 주무대가 되는 곳은 바로 쿨 쿨 타운. 주인공들은 원래의 세계로 돌아가기 위해서 이곳에서 '프리츠(댄스)'나 '노티(액션)' 등을 겪어나가야 한다. 본 작품은 약간은 코믹한 분위기에서 모험과 함께 이야기를 진행시켜 나가는 음악 게임인 것이다. 그 세계의 일부에 대한 소개는 다음과 같다.

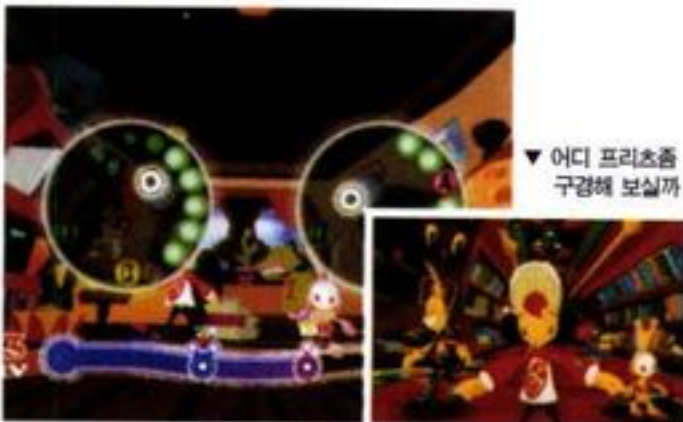
텔레비전 속의 쿨 쿨 타운

텔레비전 속으로 끌려들어온 주인공들의 눈에 비춰진 것은 만화 같은 쿨 쿨 타운이란 세계. 이 곳에서 '인간'은 프리츠에 능숙한 환상의 생물이라고 인식되어져 있다. 유사는 주인공에게 댄스를 추도록 하지만 당연히 주인공은 잘 추지 못한다. 그렇다면 다시는 원래세계로 돌아갈 수 없는 것일까?

▲ 흡사 만화 속의 세계와도 같은 곳으로 오게 된 앰프

모두다 같이 프리츠를!

프리츠라는 것은 이 세계에서 아주 중요한 가치가 있는 것 같다. 게임 내에서는 사진의 화면과 같은 느낌으로 곡의 템포에 맞추어서 버튼을 잘 눌러주면 캐릭터가 귀엽게 프리츠를, 즉 춤을 춘다. 그리고 갈수록 새로운 프리츠를 익혀가게 된다. 화면을 보면 상당히 기묘하게 구성되어 있다는 것을 알 수 있다.

▼ 어디 프리츠좀 구경해 보실까

▲ 자세한 조작방법은 아직 모르지만 아날로그 키도 사용할 수 있는 듯 하다

리듬에 맞추어 노티를 하자

이 세계에서 한가지 더 중요한 것이 바로 노티란 것이다. 이것은 폭탄 제거 등의 다양한 액션을 리듬에 맞추어서 실행하는 것이다. 프리츠와 노티, 이 두 가지의 동작을 능숙하게 사용하여 이야기를 무사히 진행시키자.

▲ 과연 어떻게 이루어질지 기대가 된다

쿨 쿨 타운의 사람들

이 세계에서는 유사 이외에도 이상한 캐릭터들이 많이 등장한다. 때로는 그 캐릭터들과 함께 프리츠를 겨루기도 한다. 또한 이 세계에는 프리츠의 제왕이라고 불리는 캐릭터도 있는 것 같은데….

주요 등장 캐릭터

■ 카미오(カミオ)

주인공들과 이 마을에서 만나게 되는 캐릭터. 이상한 얼굴이지만 성격은 좋은 남자다. 그러나 달을 보면 험악한 야수로 변신하고 만다. 변신 전이나 후나 이빨만은 상당히 눈에 띈다.

◀ 넋이 나간 앰프. 변신 후에는 크기도 상당히 달라지는 것 같은데…

■ 앰프(アンプ)

느닷없이 유사에게 이끌려 '쿨 쿨 타운'에 오게 되어 '프리츠(フリッツ)'란 것을 하게 된 남자 아이. 약간은 빈약하고 내성적인 성격이지만 이 세계에서 만나게 되는 사람들과 온갖 일들의 경험에 의해 서서히 변해 갈 것이라는데…

■ 스피카(スピカ)

유사를 쫓아 이 세계로 굴러들어 온 말괄량이 소녀. 앰프와 비교하면 정반대라고 할 정도로 활기차고 자유분방한 성격의 소유자. 그 때문에 그녀가 가는 곳마다 사건이 발생한다는 소문도 있다.

■ 유사(ユサ)

이 게임의 무대인 쿨 쿨 타운으로 주인공들을 데리고 와서 프리츠란 것을 하도록 이끄는 프로듀서이자 안내자 역할을 맡고 있다. 자신의 목적밖에 생각하지 않으며 말버릇이 매우 고약하다.

Dreamcast

수집욕을 불러일으키는 새로운 모드 탑재

파워스톤2

제작사	캡콤
장르	액션
발매일	4월 27일
발매가	5,800엔

「파워스톤 2」에 대한 새로운 정보가 공개되었다. 바로 대전 모드 외에도 새롭게 어드벤처 모드가 출현한다는 것. 어드벤처 모드에서는 아이템의 획득이 주목적이며 여기서 획득한 아이템은 대전 모드에서 출현한다. 이 새로운 모드의 특징에 대해서 좀 더 상세히 살펴보도록 하자.

이번에 새롭게 추가된 '어드벤처 모드'란, 게임을 플레이하는 도중에 아이템을 획득해나가는 1인 플레이 전용의 모험 액션이다. 어떻게 보면 「토발 NO. 1」에서의 '퀘스트 모드'와도 비슷하지만 다른 점도 있다. 여기서 수집한 아이템은 비주얼 메모리에 보존되고 전작과 같은 모드에서 출현시킬 수 있다는 점이다. 여기에 등장하는 아이템의 종류는 상당히 많을 것으로 보인다. 또한 단순히 획득에만 그치지 않고 아이템끼리의 합성으로 새로운 아이템을 만들 수도 있다는데….

▲ 오리지널 모드도 보이지만 아직 자세한 것은 불명…

수집광으로의 길로 떠나보자

어드벤처 모드는 기본적으로 1인 플레이 전용이며 CPU가 조종하는 적들과 싸워서 승리해야 한다. 대전 중에 해당 스테이지에서 얻은 아이템은 그 스테이지를 클리어한 시점에서 플레이어의 것이 된다. 한 스테이지에 등장하는 적은 최소 1명이며 어떤 경우에는 3명이 함께 등장할 수도 있다. 적과 싸우느라, 아이템을 찾아내느라… 참 바빠지겠군.

파헤치고 찾아내어 써보자

아이템은 전작과 같이 스테이지 안에 있는 보물 상자에서 얻는다. 하지만 스테이지 안의 특정한 지점에 공격을 가하면 나타나는 숨겨진 것들도 있다. 그런 경우에는 나타난 아이템에 접근해서 액션 버튼을 눌러주면 즉시 주워서 사용할 수 있다.

▲ 숨겨진 아이템을 얻었다면 반드시 스테이지를 클리어 하자

마지막 스테이지를 클리어하면…

계속해서 마지막 스테이지까지 클리어한 후에는 지금까지 모아왔던 아이템들이 일목요연하게 리스트화 되어서 표시된다. 또한 클리어 타임에 따라서는 숨겨진 아이템을 얻게 될 가능성도 있다.

▲ 모든 아이템을 모은 후의 특전도 있지 않을까

얻지만 말고 합성도 하자

어드벤처 모드에서 수집한 아이템들은 상점에 가지고 가서 합성시킬 수 있다. 그리고 다른 아이템을 얻게 되는 것이다. 하지만 아직 상세한 설명은 나와있지 않으므로 좀 더 지켜보아야 할 부분.

▲ 합성 시에는 일정한 비용(골드)이 드는 모양이다. 확성기로 뭘 하려는지…

돈도 모으자

어드벤처 모드에서는 돈의 개념도 정해져 있는 것 같다. 적을 물리치거나 스테이지 클리어 후에 출현하는 보물 상자에서 코인을 모으면 된다.

▲ 세상을 살아가면서 때로는 돈도 필요하다

다양한 아이템

전작에 등장하는 아이템들을 포함해 이번에 새롭게 등장하는 것까지 그 종류는 상당한 수에 달한다. 그 중의 일부를 간략하게 알아보자.

거품 총

새롭게 등장한 것으로서 총을 쏘면 거품이 발사된다. 여기에 맞은 상대는 거대한 거품에 갇혀서 일정 시간 동안 행동 불능 상태가 된다

바주카

전작에서도 등장했던 아이템. 일직선으로 탄이 발사되며 상대나 장애물에 맞으면 큰 폭발을 일으킨다

파워 실드

역시 전작과 동일한 아이템. 적의 공격을 무효화하는 거대한 방패이다. 방패를 든 상태에서 공격하면 방패를 던져버리기 때문에 주의

확성기

새로운 아이템. 플레이어의 목소리를 장풍과 비슷한 모양으로 내보내어 공격한다는 이상한 무기이다. 아마도 이 무기는 별도로 구입해야 하는 마이크 디바이스가 있어야 될 것 같다

원시(原始) 고기

캡콤의 게임에서는 친숙한 존재인 그 고기이다. 전작과 같이 얻으면 체력이 회복되므로 상대에게 뺏기기 전에 먼저 얻자

새턴인

샤오린을 그려준 체리양에게…

당신의 글을 여기에 넣고 싶었지만 너무 방대하여 무엇을 빼고 무엇을 더해야 될지 몰라 고민했었다오. 어떻게 넣을까 고민하다가 결국엔 이런 사태가 벌어지고 말았오.
"그림을 예쁘게 그리니까 체리양은 예쁠 거야"
라고 말하는 사미에게 그림을 빼앗기고 지낸지 어언 2주일. 마감이 닥치니 정신이 없었다오. 고민 끝에 체리양의 그림을 대문에 떠~억 붙인다오. 이것으로 나의 불찰을 용서해 주었으면 좋겠소. 다음에 편지를 보내주면 꼭 실어주리다. 그럼 건강하시오.

Dr.M 올림

알림

골뱅이 세대, n세대인 독자 여러분과 호흡을 같이 하기 위해 앞으로 e-mail을 통해서 독자의 사연을 받습니다. 물론 기존의 우편도 받습니다만 e-mail로 오면 새턴인에 뽑힐 확률이 좀 더 높겠죠? 그리고 자신의 e-mail주소를 이 책에 남기길 원하면 "제 e-mail 주소를 남기고 싶어요!"라고 남겨 주세요. 혹시 아나요? 마음이 맞는 친구가 생길지… (위에 적혀있는 모든 e-mail주소에 ??를 넣었습니다. 본인의 의사를 물어보지 못했기 때문입니다. 참고 하시길…)

Dr. M's e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net

Sat, 22 Apr 2000 02:47:29

하이루~ 안녕하세요!! Dr.M님, 우선 새턴인의 담당자가 되신 걸 축하 드립니다. 아, 그리고 防塵씨에게도 반갑다고 전해 주세요. (제 스타 아이디는 'zell') 전에 배틀넷에서 봤거든요. 기억할라나…(그의 아이디는 'DOCTRIN'). 그럼 본론으로, 요즘 배틀넷에서 사미님을 사칭하는 못된 ×××가 있어요. 감히 파워 필자라고 속이더군요. 이런 나쁜 ×는 사라져야 합니다. 그리고 여러분 속지 마세요!!! 지금은 마감이 앞이라 바쁘시겠군요. 힘내세요. 돈 벌기가 쉽지 안잖아요. 모두 박×스 먹고 힘내시길!!! 제 사연은 안 뽑히겠군요(지금 22일) (ㅠ.ㅠ) 그래도 뭐 좋습니다. 어쩔 수 없죠. 다 제 탓입니다. 전 지금 PS2를 사기 위해서 돈을 모으고 있습니다. 그런데 멀기만 하군요. 넘 비싸요. 아~함 잠이 오는군요. 앞뒤 맞지 않는 글 읽어주셔서 고맙습니다. 그럼 BYE~
P.S 필자 월급은 얼만가요. ^^; (궁금) 저도 필자를 꿈꿉니다.
P.S P.S DQ는 언제 나오나요

▶ 아, 방진이 반갑다고 전해달라고 하더군요. 그의 스타 실력은 허접인지라 배틀넷에 들어가는 줄도 몰랐는데 언제 했지…? 그리고 사미는 절대로~ 스타를 하지 않습니다. 또한 필자도 아니구요. '기자에 준하는' 사람입니다. 배틀넷에서 자칭 사미를 만나면 "/w 가짜 사미 넌, 파워 필자가 아냐!!"라고 2번씩 도배하세요. 3번 이상 같은 글을 남기면 배틀넷에서 짤리는 거 아시죠? 배틀넷 얘기가 나오니 지금 스타하고 싶어 미치겠습니다. 장팀(거꾸로 읽으면 의미가 나타남)님 눈치 보여서 스타는 못하겠고, 글로써 저의 욕구를 승화시키겠습니다.

a. 브루드 워를 실행시키고 배틀넷에 접속한다. 그리고 1:1을 즐길 상대를 고르기 위해 alt+J를 누른다.
b. 로템 맵을 만든 상대를 찾는다. 아 원하는 상대가 있다. 방 이름은 "캐리어에겐 뭔가 조그만 것이 있다".
c. "1:1 ok?" "gogogo" 5, 4, 3, 2, 1… 후루룩~
d. 난 9시, 저그. 상대는 랜덤. 농부를 쪼개놓고 오버로드는 12시로, 그리고 박×스 한병 후루룩~ 11번째 드론으로 앞마당 멀티를 잡는다.
e. 오버로드 3시 방향에서 적기지 발견. 오버로드 돌리기로 적의 눈길을 현혹시킴. 저글링 2부대를 적기지 앞에 대기 시키고 입구 정찰가니 질럿 6마리 방어중. 저글링을 계속 적 본진 앞으로 보냄.
f. 드라군이 나올 때쯤 오버로드를 입구 쪽으로 이동시킴. 이때 드라군 생산됨. 적 드라군은 오버로드를 계속 공격, 아지만 홀드 질럿 때문에 나오지 못함.
g. 체력이 얼마 남지 않은 오버로드를 끝까지 죽이려는 상대방. 결국 질럿을 이동시킴. 나에게 기회가 생김. 드라군은 무시하고 저글링을 적기지 안으로 보냄. 홀드가 풀린 질럿들은 저글링 공격하려고 밖으로 나옴.
h. 계속 도착하는 아군 저글링과 히드라. 적기지를 초토화. gg 받아냄.
상상 속의 스타였습니다. 그래도 기분은 한결 나아지는군요.

PS. 필자 월급은 능력에 따라 천차만별입니다. 한 달에 백을 넘기는 필자도 있고, 빈 봉투로 나가는 필자도 있습니다. 필자 하길 원하면 전화를 주세요. 서울 부근이면 좋겠는데요. DQ는 6월 말에 나온다고 하네요.

Tuesday, April 04, 2000 9:26 PM

Dr.M님 새로 담당자가 되신 것 축하드립니다. 가지님도 팀장 되신 거 축하드려요. 이번 호 파워에 '세가 새턴 그리고… FINAL EDITION' 기사가 나온걸 아주 잼있게 읽었답니다. 여기서 거의 모든 새턴겜을 다 해보았어요. 하하… 제가 새턴 광팬이거든요.

■ 새턴전체 판매 랭킹

순위	코멘트
1위 버파2	이아~~~ 죽이는 겜이쥐~ 말이 필요없는 게임!
2위 파이터즈 메가믹스…	새턴에 나왔던 유명인사(?)들이 모두 총출동한 명겜~.
3위 세가랠리 챔피온쉽~	플스2로 나온 릿지 레이서5보다야. 수준이 낮지만… 그야말로 새턴 최고의 레이싱 겜이다.
4, 7위 사쿠라대전(2)	이아~ 사쿠라대전 겜 죽이지~~ 설명도 필요없다.
5, 6위 슈퍼로봇대전 F(완결편)	에바팀과 이데온으로 한층 강화된 로봇들… 이데온과 에바가 폭주하면 누가 막으리오~
8위 J리그 프로축구팀을 만들자 2	집에 있긴 있는데… 다른 겜 하느라고 아직 못해본 게임. 빨리 해봐야쥐~
9위 에너미 제로	아쉽게도 아직 플레이해보지 못했다. 겜을 구하지 못했기 때문… 그래서 언젠가 꼭 해볼 것이다.
10위 전뇌전기 버추얼 온	할줄 모르는 겜이다. ^^;
11위 그랜디아	내가 꼽는 게임중 루나 실버스타 스토리와 함께 최고의 RPG로 선정하는 게임. 그랜디아 디지털 뮤지엄도 한번 해보았는데, 그때의 감동이 살아나는 듯 하구나~ 하하…

Dr.M님, 암튼 새턴인에 많은 발전에 기여해주세요. 그럼 안녕히~~~

▶ 사미가 옆에서 입술이 찢어질 듯이 좋아하는군요. 그 글은 사미짱의 글입니다. 독자들이 이런 글을 보내오면 글을 쓴 필자나 기자는 상당한 힘을 얻죠. 책이 나오기 전까지는 가슴이 떨린답니다.
'내 글을 읽고 독자들은 어떤 반응을 보일까, 이 글이 독자들에게 올바른 정보를 전달할 수 있을까, 혹시 욕이라도 하면 어떻게 하지……'
게임 파워의 글을 읽고난 뒤의 독자들의 반응을 바로 볼 수 있었으면 하는 게 Dr.M의 바램이지만 어렵죠? 그래서 e-mail로 사연도 받고 문의도 받고 의견도 받고 러브레터도 받고… 광고 메일……도 받고 있습니다. 이제 답장을 꼬박꼬박 드릴게요. 이제는 신작도 나오지 않고 과거의 추억을 더듬어 돌려보는 새턴, 경민님께서 보내주신 나름대로의 게임 비평(?)도 잘 읽었습니다. 만약 필자가 이렇게 썼으면 바로 퇴출 1호감입니다. ^^;
멜 주시면 파워用 '비평 문서 작성안'을 보내드리죠. 하지만 재미있게 읽었습니다.

Saturday, April 01, 2000 11:43 PM

안녕하십니까? Dr. M님.
저는 현재 파워진을 보며 e메일을 쓰고 있는 고3 이며 남자이고 쪼매 잘 생겼다고 나름대로 생각하면서 배에 붙은 인격(?)을 빼려고 남몰래 노력하는 게이머임다.
저는 파워진 사보는 게 오늘로써 '17 나누기 3 보다 작은 최대 정수' 번째입니다. 너무 적다고 화내지 마세요. 그 동안 파워진의 굵기 땜시 왠지 사는 게 꺼려지더군요. 그러다가 오늘 드뎌 3개의 잡지를 나란히 놓고 비교해보고 심사숙고 끝에 샀습니다.
그리고 저녁에 책을 보고 있는데 번쩍하고 눈에 띄는 말이 보이더군요. P105 에 있는 왼쪽상단의 사연의 15번째 줄의 말이 제 가슴에 불을 질렀습니다. '드뎌 나도 잡지에 내 이름을 올릴 수 있다' 푸하하하~~~ 그래서 지금 이렇게 글을 쓰고 있고… 하하. 농담이고요. 사실 저는 잡지에 이름 올리는 거에 관심없습니다. 훗. 훗. 훗.
어쨌든 쓸데없는 얘기말고 다른 얘기를 하자면 저는 플스 유저입니다. 그렇게 많이는 안하지만 남들 하는 만큼 정도는 플레이하고 있지요. 얼마전 피(BLOOD) 팔려고 시내(유식하게 말하자면 DOWN TOWN)에 갔습니다.
피를 팔고 돌아오는 길에 중앙지하상가(대구의 '용산'이라 불리며 발톱의 때만큼 작습니다)에 갔더니, 떡하니 플스2 껍데기가 버티고 있더군요. 그런데 중요한 건 이게 아니고 옆에 드캐가 있더군요. 어떤 Brother가 열심히 DOA2를 하고 있더군요.
한 마디로 놀랐습니다. 겜기는 봤지만 겜을 하고 있는 모습은 첨 봤습니다. 집에서 플스의 구린 그래픽을 보다가 드캐를 보니 완전히 별천지더군요. 나도 하고 싶었는데 그 Brother가 업자랑 몇 마디하고 가버리자 그 업자가 드캐를 재빨리 꺼버리더군요. 망할 놈의 쉐이들(Dr. M주 : 원 문구는 너무나 과격하여 순화된 문구로 편집자가 바꾸었음). 구경도 못하게 하고… 쉔무를 봤을 때부터 드캐를 사고 싶었는데 그날 「DOA2」를 보고 나니 더욱 사고 싶더군요. 하지만 가난한 서민의 생활이라 플스의 대만 정품 시디조차 겨우 한 달에 1~2장 살까 말까인데….
빨리 수능치고 알바해서 (플스2랑 드캐랑 사서 My Best Friend 10반 XX군하고 7반의 XX군, 13반의 사악의 극치를 달리는 이모씨 아들 ×재군이랑) 하고 싶군요. 그때까지 열심히 공부하고 겜파워진으로 지식을 쌓겠습니다. 그럼 이만.
P.s 다 쓰고 나니 도저히 책에 들어갈 내용이 없어 보이네요. '처음이니까'라고 용서해주세요. 다음 달을 기대하세용~~ 아 그리고 저는 Loy임다. 3시간을 생각해서 만들어낸 나의 필명… 입니다.

▶ 여기는 절대~ 겜파워진이 아닙니다. 겜파워입니다. 처음엔 PC쪽으로 온 메일인 줄 알았으나 곧 제대로 온 메일이라는 것을 알았습니다. 함부로 잡지의 이름을 바꾸지 마세요.
「DOA2」때문에 DC를 다시 보게 되었다는 게이머가 많았습니다. Loy君도 그 중의 한 명이군요. 꼭 수능치고 알바해서 PS2말고 DC 사시길…
PS. 2번째 사보는 독자인 Loy君. 저는 어떤 글도 환영합니다.

Friday, March 31, 2000 2:32 AM

이봐요 가지님~~~!!!
저는 오늘 (3월 30일) 파워를 보다가 충격을… 새턴인을 보다가 놀랐습니다. 사실 저는 조용한 파워독자입니다… 나이는 군대갈 나이에 1살정도 더하면… 그나저나 이런… 모드칩이란 게 도대체 뭡니까? 이 칩만 있으면 미국산 드캐 지디를 돌릴 수 있단 말입니까?
저는 미국에서 얼마전 와서(놀러갔었던 거지만 꽤 오랜 시간이었어요. 합치면 한 6개월 정도…) 여하튼 미국산 드캐를 한국에 가져오니 이거 완전 쓰레기!!!
그냥 오디오에 연결하여 음악시디나 듣는…
그러다 결국 다시 미국으로 보내야만 했던… T.T
근데 이게 왠 말입니까???? 답 메일 좀 부탁합니다. 참고로 저는 섬나라 게임보단 큰바다 건너 게임을 더 좋아한단 말입니다…
처음 쓰는 글을 이렇게 흥분해서 써서 죄송합니다…
그냥 조용히 책만 재밌게 읽는 독자로 남고 싶었는데… 이런 비명횡사할 내용을 읽다보니..
여하튼 제가 게임파워를 좋아하는 이유를 몇자 적겠습니다…
음~~, 제가 게임 파워를 좋아하는 이유는 사실 가격이 몇 백원 싸기 때문에… ^^*
하하… 그것보다도 그냥, 분위기가 가족같다는 것 때문입니다…
정말 신사같은 임당님…
처음엔, 여자인줄 좋아했다가 실망한 그래도 좋은 사미형…
음~, 게임보다 음악쪽에 더 해박한 것 같은 뮤키형(병원에 입원했어요? 빨리 쾌유하시길…)
그 외에 떠돌이, 防鷹, 나치스, 원고 마스터 K 등등 너무나 좋았어요. 길게 설명하지 않은 형님들 죄송합니다. 이게 바로 그냥 평범한 독자들의 특징이라고. 그러나 다 좋아하는 거 알죠? 하였든… 파워 그냥 좋아요.

-중략-

파워, 이번 달 조금 변한 것 같더군요. 그런데~ 10년을 한결 같이 같은 코너에 같은 제본 방식에, 기타 등등 정말 똑같은 잡지를 만들어보는 것은 어떨지?
물론 의견이 분분하겠지만, 그런 것도 꽤 멋있는 것 같지 않아요? 하였든… 파워 형들… 잘 살아보자구요. 가끔은 나라도 생각하고… 사랑도… 돈도… 헉헉… 할 일과 해야할 일이 너무 많아요. 이제 나도 어른이 되가는 가봐요… 언제나 고등학생 같았는데…
그럼 이만…

▶ 가지님은 팀장님이 되어 감히 쳐다볼 수 없는 자리로 이동하셨습니다. 담당자는 가지가 아니라 Dr. M님입니다. Dr. M님!!!
예, 저희는 정말 가족같은 분위기로 하루를 보내죠. 마리오 카트로 돈까스 내기, 실황 야구로 콜라 내기 등등 각종 내기 승부로 우애를 다지곤 한답니다. 승자는 자신이 이긴 게임 화면을 1박 2일로 틀어놓고 절대 만지지 못하게 합니다. 콜라를 마시며 승리의 도취감에 흠뻑 빠지죠. 정말 화기애애합니다.
한결같은 잡지는 무성의해 보일 때가 있습니다. 저희는 언제나 변화되는 모습을 독자에게 보이고 싶군요.

Sat, 01 Apr 2000 21:01:51

안녕하세요 멜이 잘 도착했는지 모르겠네요. 어째든 반갑습니다.
DR. M님, 저는 97년도부터 겜파워를 사본 독자입니다. 제가 이렇게 멜을 보낸 건 새턴인에 뽑아달라는 것이 아닙니다. 바로 6개월치 파워 티켓을 모았는데 그걸 어디다 보내야 하며 어떻게 보내는지를 몰라서 멜을 씁니다. 아참, 저의 소개를 안했군요. 죄송.
저는 16살의 반현우라고 합니다. 친구들은 저를 빠래라고 부르고 있죠. 그래서 「EZ2DJ」의 'STAY'를 할 때마다 친구들이 놀립니다. 바로 노래 도중에 빠래~라고 하는 대목이 있어서입니다. 저는 드캐를 가지고 있는데 엄태준 독자처럼 DOA2를 무척이나 기다리고 있었습니다. 그런데 영문판이라더군요. 영문판은 제 드캐에서 돌릴 수 없는 것입니까? 그리고 일본판은 언제쯤…? 답변 기다리겠습니다. 바쁘시더라도 꼭 멜 보내주세요. 그리고 자주 멜 보내서 안부인사 드릴께요. 앞으로도 파워 잘 만들어 주세요 바이~

▶ 새턴인에 뽑히셨군요. 죄송합니다. 뽑아서…
파워 티켓에 관해 답변 메일을 드렸는데 계속 반송되어 돌아오더군요. 그래서 포기했습니다. 그냥 여기에 쓸게요. 이미 파워 티켓을 받는 시간은 끝나버렸습니다. 18일전에 보냈어야 하는데… 이걸 우짜노…
다음에 보낼 때에는 그냥 파워 티켓 담당자 앞이라고 써서 보내면 여기 기자들이 알아서 엽서 정리를 합니다. 그리고 파워 티켓을 동봉할 때에는 관제 엽서나 종이에 예쁘게 붙인 다음 봉투에 넣어서 보내주세요.
「DOA2」에 관한 문의가 매우 많은데요. 5월호 새턴인을 보면 알겠지만 모×칩을 달면 일본 내수용 DC에서 US용 GD가 돌아갑니다. 그래도 모르겠다구요?
일본 내수용 DC에서는 US용 GD가 절대~ 돌아가지 않습니다. 왜냐구요? 처음 만들 때부터 그렇게 만들었으니까요. 따라서 다른 부가 장치가 필요합니다. 그것이 바로 모×칩입니다. 이 칩에 관한 자세한 내용은 가까운 게임점에 가서 문의하시길 바랍니다.
저는 몸을 사려야 하니 이만….
PS. 답변은 4월 29일부터 열심히 쓸게요. 죄송합니다. 제가 게을러서… 많은 멜 부탁해요!

Coming Soon!! DC

시뮬레이션

몬스터 블리드

■NEC 인터채널 ■미정 ■6,800엔

NEC에서 내놓는 몬스터 육성 시뮬레이션. 몬스터를 잘 키워서 싸움을 시키면 된다는 지극히 단순한 목적을 갖고 있다. 몬스터를 잘 키워 일등 사육사가 되어 보자. 아이템을 사고 팔며 각종 대회에 출장하는 등 갖은 짓을 다해가며 몬스터를 기를 수 있다. 또한 비주얼 메모리를 이용한 육성이나 이 게임의 데이터를 갖고 있는 다른 친구들과 몬스터를 교환할 수 있다. 그러나 과연 이 게임의 몬스터들이 「포켓 몬스터」에 등장하는 것들보다 정이 갈 수 있을지….

어드벤처

마리오넷 컴퍼니 2

■마이크로 캐빈 ■5월 ■6,800엔

마리오넷이라 불리는 소녀형 로봇을 키우는 게임. 개발에 성공한 파츠를 장착하면, 마리오넷은 인간에 가까운 감정을 갖게 된다. 그리고 커뮤니케이션 시스템을 통해 마리오넷과 대화할 수 있으며, 성심으로 이들을 다루면 '키즈나' 수치가 올라 더욱 인간을 닮아간다. 학교 내에서 마리오넷이 일으키는 사건으로 주인공은 위기에 처하는데….

러브히나 -돌연한 약혼해프닝- (가칭)

■세가 ■여름 ■5,800엔

국내에서는 「러브 인 러브」라는 이름으로 발매된 만화를 원작으로 한 게임. 성격이 다른 캐릭터가 한데 뭉쳐 재미있는 사건을 일으키는 약간은 코믹한 스토리이다. 플레이어는 재수생 주인공인 케타로(景太郞)가 되고, '히나타 장(莊)'이란 곳에서 온갖 고생을 겪으며 사랑과 공부라는 두 가지 목표를 이루어야만 한다. 하지만 히나타 장에서 같이 지내게 될 사람들은 그렇게 만만치가 않으므로 조심해서 행동해야 할 것이다.

사쿠라 대전

■세가 ■5월 28일

■4,800엔(초회 한정판 6,800엔)

「사쿠라」 프로젝트의 첫 작품이 드디어 선을 보인다. 원작인 SS용도 상당한 완성도를 보여주었지만 당연히 DC판은 그보다 미려해진 그래픽과 인터페이스의 편리함 등 많은 보강이 이루어졌다. 또한 비주얼 메모리를 이용하여 미니 게임도 즐길 수 있다. 곧 「사쿠라 대전 2」도 발매되므로(여름) 사쿠라 대전의 팬이라면 앞으로 금전적인 고생이 심할 듯….

메모리즈 오프 컴플리트

■키드 ■6월 ■6,800엔

예전에도 소개가 나갔던 「메모리즈 오프」의 DC 이식작. 하지만 '컴플리트'라는 단어가 붙어있는 만큼 PS판보다 뛰어난 완성도를 보여준다. 제일 눈에 띄는 점은 게임 화면이 매우 좋아졌다는 점. DC용에서 추가되는 오리지널 일러스트가 18장이나 된다고 하니 PS용을 플레이해 본 사람들이라도 끌리게 될 것이다. 특별히 추가되는 캐릭터와 그에 따른 시나리오가 없다는 점이 약간 아쉽다.

액션 어드벤처

에코 더 돌핀 -Defend of the Future-

■세가 ■미정 ■미정

「에코 더 돌핀」은 상당히 심오하고도 중요한 생각이 담긴 게임이다. 이 시대에 누구라도 고려해봐야 하는 인간과 자연과의 상관 관계. 이것에 대해 문제를 제기하는 화제작이라고 할 수 있다. 당신은 에코라는 돌고래와 함께 환상적인 바다속 세계로 여행을 떠날 수 있다. 돌고래와의 교감에 의해 과연 무엇을 느낄 수 있을지….

슈퍼 히어로 열전

■반프레스토 ■봄 ■미정

여러 기종에 걸쳐 많은 시리즈가 있는 게임. 옛날에 인기를 끌었던 슈퍼 히어로들이 한곳에 모여 DC에서 부활한다. 최후에는 반드시 정의가 이긴다는 권선징악적인 내용은 볼 보듯 뻔한 일이다. 따라서 스토리보다는 슈퍼 히어로들이 언제나 착용하고 있는 괴상한 가면들을 마음껏 구경해보는 시간을 가져보자.

레이싱

리볼트(RE-VOLT)

■어클레임 저팬 ■미정 ■미정

PC로 먼저 선보인 「리볼트」는 RC카를 이용한 레이싱 게임이다. 플레이어는 49종류의 다양한 RC카를 조종하고, 장비된 무기를 사용하여 라이벌과의 경주에서 이기는 것이 목적이다. 리볼트의 매력은 바로 게임과 배경이 따로 놀지 않고 한데 어우러져서 서로 상호작용을 제대로 해낸다는 점에 있다. 공사중인 하수도관은 훌륭한 터널 역할을 해줄 수 있으며, 길 위에 기대어져 있는 판자조각은 훌륭한 점프대의 역할을 해준다. 이제 단순히 주어진 길만을 따라서 달리는 시대와는 종지부를 찍는 것이다!

MSR -METROPOLIS STREET RACER- (가칭)

■세가 ■여름 ■미정

세가가 만드는 또 하나의 레이싱 게임. 레이스의 무대는 도쿄, 런던, 샌프란시스코의 3대 도시이므로 돈 안들이고 세계 여행을 할 수 있는 절호의 기회가 될 것이다. 레이스에서는 실재로 존재하는 스포츠카가 등장하여 화려한 질주를 펼친다. 또한 게임에서는 스피드감이나 차의 진동, 거리의 풍경 등의 묘사에 세심하게 신경을 쓴다고 하니 그야말로 리얼한 레이싱 게임이 될 것이다.

ETC

아니마스타

■아키 ■6월 ■5,800엔

올 라운드 RPG라는 약간은 생소한 장르의 게임인 「아니마스타」. 이 한 게임에서 플레이어는 수집, 육성, 레이스를 한번에 체험할 수 있다. 아니마(アニマ)라고 불리는 동물의 정보를 수집해나가면서 이 동물들을 포획하는 것이 기본이다. 그리고 나서 포획한 동물을 농장에서 육성시킨 후에 레이스에 참가하면 된다. 레이스에서 계속 승리하면 아니마스타란 칭호를 받는다.

N64 좋아하세요?

[정재환 객원기자]

닌텐도64를 가지고 계십니까?

가지고 있지도 않고, 구입할 생각도 없다 52.2%
가지고 있다 36.0%
가지고 있지는 않지만 구입할 생각이다 10.0%
무답변 1.8%

가지고 있지 않다면 구입하지 않은 이유는?

하고 싶은 게임이 없다 56.2%
하드의 성능에 불만이 있다 14.2%
너무 비싸서 살 수 없다 6.2%
기타 11.1%
무답변 12.3%

64DD는 구입하셨습니까?

가지고 있지도 않고 살 생각도 없다 60.8%
가지고 있지는 않지만 구입할 생각 6.8%
무대답 30.6%
가지고 있다 1.8%

닌텐도64에 만족하고 있습니까?

보통이다 37.4%
만족하고 있다 27.4%
불만이다 17.2%
매우 만족하고 있다 11.9%
매우 불만이다 4.6%
무대답 1.5

아직 포기하긴 이릅니다. 4월에는 「실황 파워풀 프로야구 2000」과 「젤다의 전설 -무쥬라의 가면-」이 발매되며, 아직 「슈퍼마리오RPG 2」, 「마더 3」, 「풍래의 시렌 2」등 다수의 대작이 발매를 기다리고 있습니다. N64를 구입한 당신의 선택은 틀리지 않았습니다. 기대하세요. 조금만 지나면 N64 사길 잘했다는 생각이 들겁니다. 그리고 아직 N64를 가지고 있지 않은 분들도 곧 구입하게 될 것입니다. 왜냐하면 N64는 그만큼 매력적인 게임기이기 때문이지요.

당신은 아직 진정한 SD를 모른다.

실황 파워풀 프로야구 2000

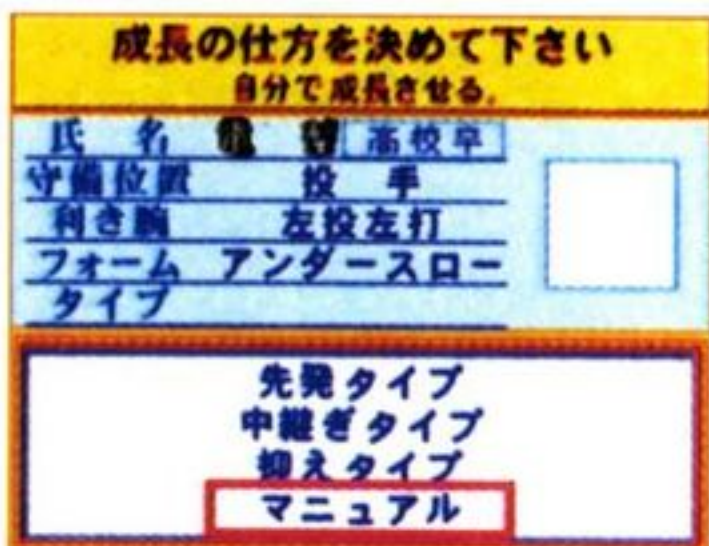
- 제작사 코나미
- 장르 스포츠
- 발매일 4월 29일
- 발매가 7,800엔

해설자의 뜨거운(?) 실황과 선수들의 최신 데이터로 즐거운 야구 게임을 즐길 수 있는 실황 야구시리즈 최신작 「실황 파워풀 프로야구 2000(이하 '실황 2000'」. 3월 23일 발매 예정이었지만, 아쉽게도 발매일이 조금 연기되었다. 하지만 이 책이 발매될 때면 게임도 발매되어 있을테니, 이번달에는 석세스 모드를 중심으로 게임의 전반적인 부분을 정리해보자.

「실황 2000」에서는 PS용 99 개막판과 마찬가지로 사회인편을 즐길 수 있으며, 새로운 시나리오와 이벤트가 추가되었다. 또한 코나미의 휴대전화 게임 배신 서비스 「코나미 넷」의 미니 게임 「파워프로군 휴대 석세스」를 사용해 게임을 클리어하면 실제 「실황 2000」에서 선수를 사용할 수 있는 패스워드를 받을 수 있다. 물론 선수들의 능력치는 일본 실제 프로야구 최신 데이터로 이루어져 있어며, 자신이 육성한 선수의 등번호를 지정해 줄 수 있다는 것이 「실황 2000」의 특징이다.

석세스 모드의 기본요소 체크!

초기설정

이름, 왼손잡이, 오른손잡이, 포지션 외에도 구종, 폼 등을 처음부터 선택할 수 있다. 그 외 대졸과 고졸을 선택할 수 있는 것이 특징.

▲ 모든 사항을 기입했다면 드디어 게임시작이다

● 대졸과 고졸의 차이

§대졸이 초기능력치가 높다.
§고졸이 회복량이 높다.
§에미리는 대졸에서만 등장한다.

평가

아무리 능력이 높아도 평가가 낮으면 프로구단쪽에서는 스카웃 제의가 들어오지 않는다. 잡일, 연습 등의 커맨드로 팀내의 평가를 높인 후 시합에 나가는 것이 중요하다

▲ 성공하기 위해서는 높은 평가를 받아야 한다. 어떤식으로 평가를 올릴 것인지도 중요

연습

프로가 되기 위해서는 연습을 할 수밖에 없다. 상승한 경험점을 가지고 능력을 올리는 방식은 이전 시리즈와 같으며 투수도 전부 이 방식으로 통일되었다. 성공하기 위해서는 오늘도 연습뿐이다.

▲ 능력치가 비슷한 선수라도 특수능력에 따라 실제 경기에서 큰 차이를 보인다

시합

시합에서는 실제로 자신의 캐릭터로 플레이하고 그 성적과 팀의 승패로 경험점과 평가를 획득한다. 또한 시합에서의 활약 여부에 따라 프로입단이 결정되기도 한다. 능력치가 아무리 높아도 시합에서 활약하지 못하면 평생 프로가 될 수 없다는 것을 명심하자.

드래프트

프로입단는 3년째 가을 대회가 끝난 후 11월 4째주의 드래프트로 결정된다. 3년간의 육성 결과는 여기서 나오게 된다. 만약 지명되지 않거나 게임 중간 포기하게 되면 그 선수는 두 번다시 사용할 수 없게 된다. 물론 중간에 해고당해도 게임오버가 되니 주의!

기본 커맨드를 알아두자

연습(練習)

연습을 해서 능력치를 올리는 커맨드. 경험점에는 능력, 기술, 민첩 등이 있고 어떤 연습을 하는 가에 따라 상승하는 경험점이 변화한다. 연습을 많이 할수록 능력치가 상승되지만 체력이 낮을 경우에는 부상을 당할 수도 있다. 부상을 당하게 되면 완치가 되는 몇주간 연습도 할 수 없고 능력치까지 내려가니 주의!

▲ 연습 하기전에 몸 상태를 확인하자

휴식(休み)

휴식 커맨드로 체력을 회복할 수 있다. 전작에서는 의욕(やる気)을 회복시키는 것도 가능했지만 2000에서는 체력 회복만 가능해졌다

◀ 고졸과 대졸은 휴식 커맨드를 사용했을 때 회복량이 조금 다르다(고졸인 쪽이 조금더 높다)

Nintendo64

▫ 능력 업(能力アップ)

초기설정에서 육성방법을 매뉴얼로 설정하면 사용할 수 있는 커맨드, 연습 등으로 올라간 경험점을 능력치, 특수능력 등으로 배분할 수 있다.

▫ 일(仕事)

사회에서 일을 하는 커맨드. 선수의 능력치와 직접적인 관련은 없지만, 일을 하지 않으면 해고되거나 회사가 도산해 버릴 수도 있으니 어쩔 수 없이 실행해야만 하는 커맨드. 하지만 일을 완수하면 평가가 올라가는 등의 장점도 있다.

▲ 일과 연습의 밸런스가 중요하다. 일을 못하면 해고될 수도 있으니 싫어도 해야 한다

▫ 상점(Shop)

야구용품을 살 수 있는 커맨드. 야구용품은 연습에서 부상을 방지해주거나 능력점 상승치를 늘려주는 등의 이점이 있고, 비싼 것일수록 그 효과는 크다. 처음에는 싼 용품밖에 살 수 없지만 시기와 능력 등에 따라 계속 추가되고, 무리한 연습을 하게되면 용품이 부서져 버릴 수도 있다.

사용량에 따라 망가질 때도 있으니 신속하게 새로 구입하자. 말해 두지만 싼 게 비지떡이다 ▶

▫ 외출(出かける)

외출할 수 있는 곳은 전부 17장소가 있고 한번 플레이로 모든 곳을 갈 수는 없다. 다른 사람과 함께 외출할 때는 평가가, 혼자서 외출할 때는 의욕이 상승한다.

▲ 이런 것을 보고 데이트라고 하는 것이다. 이왕이면 여자친구와 함께 외출하는 것이 좋을지도…

실황 야구 시리즈에서 빼놓을 수 없는 것이 바로 애인이다. 선물로 능력이 상승하거나, 새로운 이벤트 등 육성에 직접적인 영향을 미치는 존재로 상사병에 걸리거나, 자주 만나지 않아 헤어지게 되버리는 경우도 있지만 석세스 모드를 더욱 즐겁게 해주는 존재임은 변하지 않는다.

모모이 린(桃井 凜)

플레이어와 동기입사한 OL. 성격은 밝고 명랑하며, 공부열심인 건강녀.

아라시야마 미스즈(嵐山美鈴)

회사의 선배로 이카리를 노리고 있다. 술을 좋아하며 털털한 성격.

에미리(繪美里)

대졸일 때만 등장하는 캐릭터. 화려해 보지만 의외로 가정적인 면도 가지고 있다.

에비타(エビータ)

일본인이라고는 생각하기 힘든 외모를 가지고 있다. 에비타가 콘택트를 잃어버리는 것을 계기로 만나게 된다.

▫ 팀 데이터(チームデータ)

팀 동료를 능력을 확인할 수 있고, 주장이 되어 있을 경우에는 연습 등도 지시할 수 있다. 동료의 능력이 그대로 시합에 연결되므로 적절한 지시를 내리는 것이 중요하다.

▲ 지시를 하는 것과 하지 않는 것은 큰 차이가 있다. 일단 주장이 됐다면 거리낌없이 지시를 내려주자

▫ 병원(病院)

부상이나 병에 걸렸을 때 표시되는 커맨드. 병으로 입원했을 경우에 연습 등은 가능하지만 부상으로 입원하게 되면 아무런 행동도 할 수 없게 된다. 매주 부상에는 1,000엔, 병에는 500엔이 소비된다.

◀ 때로는 병원이란 것도 그다지 나쁘지 않다는 생각이 든다. 하지만 간호사는 애인이 되지 않으니 주의

▫ 개인 데이터(個人データ)

가지고 있는 특수능력, 사람들의 평가, 장비아이템, 연간 스케줄을 확인할 수 있다. 특히 평가는 레귤러가 될 수 있는 기준이 되기 때문에 초반에는 감독과 주장의 평가에 신경쓰자.

▲ 아이템에 대한 설명도 볼 수 있는 등 여러모로 유용하게 사용된다

▫ 시스템(システム)

세이브한 후 종료, 음성조작 등의 설정이 가능하다. 석세스 모드에서 세이브는 어디까지나 중단용으로 다시 시작하면 세이브 데이터는 사라진다. 게임을 중단하기 전에는 반드시 세이브하는 것을 잊지 말자..

▲ 인생은 리셋으로 해결되지 않는다. 게임을 중단하기 위해서는 반드시 여기서 세이브를 해야한다

석세스 모드의 요령

▫ 특수능력 획득!!

실제 도움이 되는 선수는 능력치가 아닌 그 능력을 보조하는 특수능력이 중요하다. 예를 들면 포수의 경우 아무리 수비와 어깨가 좋아도 투수의 실력을 끌어내기 위한 특수능력 「캐쳐 ○(◎)」가 없으면 실전에서는 아무런 도움이 되지 않는다. 이 중요한 특수능력은 3가지의 방법으로 입수할 수 있다. 특히 이벤트에서 입수하는 방법은 경험점을 절약할 수 있는 것 외, 귀중한 특수능력도 얻을 수 있다.

경험점을 소비해서 획득, 시합에서 활약하여 획득, 이벤트로 획득…이라는 3가지 방법으로 특수능력을 획득할 수 있다 ▲▶

3개의 패러미터

1 체력(體力)

연습할수록 감소하고 휴식 커맨드로 회복할 수 있다. 고장률에도 영향을 미치며 특훈계 이벤트를 성공시키기 위해 중요한 가치를 가지고 있다. 휴식에 의한 회복량을 감안하여 행동하도록 하자.

외출에 의해 체력이 회복될 때도 있다

2 의욕(やる気)

의욕은 5단계가 있고 최고상태라면 연습 경험점 상승치+2, 하강치-2(±0은 되지 않는다)의 특전이 반대로 최저라면 상승치-2, 하강치+2가 된다. 의욕은 시합에도 많은 영향을 미친다.

외출을 하면 의욕이 회복된다

2 터프도(タフ度)

부상률에 영향을 미치는 수치로, 이 수치가 낮으면 아무리 체력이 높아도 고장률은 낮아지지 않는다. 런닝계 등의 연습으로 상승시키고, 연습을 하지 않으면 저하한다. 특훈계 이벤트에도 영향을 미친다.

게임 초반에는 터프도를 올리는 것이 중요하다

§초반은 런닝으로 터프도를 올리는 것이 기본
§체력, 의욕, 터프도는 항상 최고레벨 확보
§시합전에는 특히 의욕에 주의

목적의식을 가지고 육성할 것

올 A랭크의 슈퍼 선수가 목적이기는 하지만, 세상만사 그렇게 간단하지만은 않다. 오히려 어중간한 능력치로 끝나버리는 경우도 있기 때문에 타격력이 있는 선수, 변화구가 특기인 선발 등 육성하고 싶은 특징을 생각하고 연습 메뉴를 짜는 것이 좋다.

▲ 올A 랭크를 노리다가 어리버리가 되는 경우가 허다하니, 어떤 특징으로 키울 것인지 목적을 세우자

우선은 캡틴이 되자!

시마다 주장의 평가가 높으면 주인공은 차기 주장으로 지명될 수 있다. 이것은 단순한 명성뿐 아니라 실제 여러 가지 특전이 준비되어 있다. 강한 선수로 만들고 싶다면 일단 캡틴 자리를 노리자!

▲ 7회 이후에는 팀의 모든 선수를 조작할 수 있다(캡틴일 경우에만)

▲ 시합에서의 경험치가 배, 육성을 지시할 수 있다. 선수기용이 자유 등의 특권이 캡틴에게는 주어진다

마이너스 상태일 때는 바로 치료

이벤트 등에 의해서는 육성에 지장이 가는 마이너스 상태가 되어버릴 때도 있다. 이것을 그대로 방치해 두면 연습을 할 수 없는 등 여러모로 불편해진다. 그냥 두어도 치료가 되지 않는 경우가 대부분이기 때문에 바로 병원에 가서 치료를 받는 것이 좋다.

▲ 병원에 가지 않고 이벤트 등으로 치료할 수도 있다

이벤트는 육성의 열쇠

정기 이벤트

특정 시기가 오면 발생(일부 조건에 의해 발생하지 않는 경우도 있다)하는 것을 정기 이벤트라 한다. 특히 팀 내의 이벤트가 많고, 시합 출장 등도 일어난다. 초반 레귤러 발표전에는 평가를 올려두는 것이 좋다.

▲ 매년 일어나는 이벤트와 그 해에만 일어나는 이벤트가 있다

랜덤 이벤트

말 그대로 언제 발생할지 모르는 이벤트. 그렇기 때문에 좋은 쪽이던 나쁜쪽이던 큰 영향을 미친다. 때로는 랜덤 이벤트 덕분에 예상밖의 육성 결과가 나오기도 한다.

▲ 랜덤 이벤트는 플레이어 그날의 운세와 깊은 연관이 있다고 한다(농담)

외출 이벤트

외출하여 간 장소에서 벌어지는 이벤트로 계절에 따라 랜덤으로 발생하고는 한다. 또한 애인과 같이 나가는가, 혼자 나가는가에 따라서도 이벤트가 변화한다.

▲ 이것도 일종의 랜덤 이벤트지만 외출이라는 조건이 붙는다

회사별 특징

이카리 컨세룬
(猪狩コンシエルン)

3번째로 선택할 수 있는 이카리 컨세룬은 회사인 야구의 강호. 경쟁이 세고, 같은 팀 자체가 라이벌이다.

급여	+180,000
집세	- 100,000
생활비	-60,000

특징
- 일할 필요가 없고 급료도 높다.
- 일군재적이 아니면 시합출장 불가.
- 애인이 되는 것은 에미리 뿐.

파워풀물산 주식회사
(パワフル物産株式會社)

최초에 선택할 수 있는 회사는 이 파워풀물산 뿐이다. 대체적으로 평범한 회사라고 할 수 있다.

급여	+150,000
집세	- 80,000
생활비	-60,000

특징
- 일에 할당량이 있다.
- 인사이동에 의한 승진이 가능하다.
- 밸런스가 좋다.

(有)민들레 제작소
(たんぽぽ製作所)

야구를 좋아하는 사람들이 모이는 소규모 경영회사. 하지만 불황 때문에 재정은 어려운 것 같다.

급여	+120,000
집세	- 55,000
생활비	-60,000

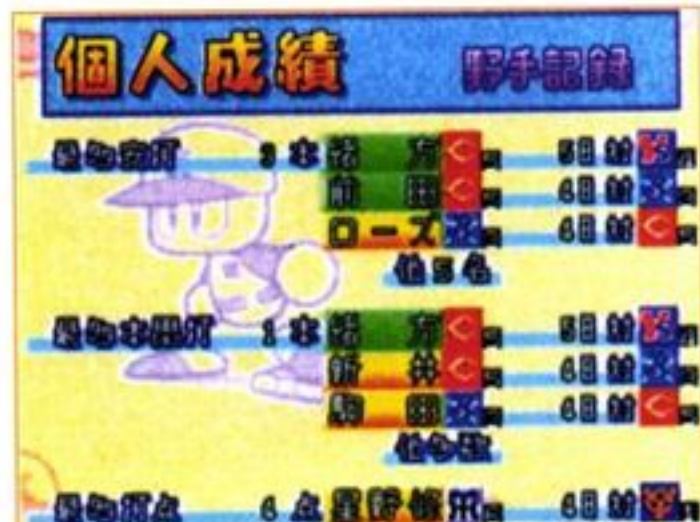
특징
- 반드시 주장이 될 수 있다.
- 급료가 낮고, 소지금을 늘리기 힘들다
- 팀 능력은 최저레벨

파워플 프로야구의 모든 모드 소개

시나리오(シナリオ)

이 모드는 작년 페넌트 때 실제 있었던 각 팀의 인상깊은 장면을 재현하는 것으로 당시의 경기를 본 사람들에게는 절대적인 호평을 받는 모드. 재현되는 것은 그 장면뿐. 결과는 플레이어가 만들어 가는 것이다.

▲ 당시의 명장면을 재현할 수 있어 대 호평을 받고 있는 모드

리그(リーグ)

▲ 가볍게 한 게임씩 즐기다 보면 어느새 135시합을 다 끝낸 자신을 볼 수 있다. 물론 성적 등의 데이터도 나온다

2~6팀까지 좋아하는 팀을 조합해 최대 135 시합을 시합해나가는 모드. 같은 팀과 석세스에서 어레인지한 팀도 사용할 수 있다.

홈런 경쟁(ホームラン競争)

6부터 추가된 모드로 물론 건재하다. 내용은 전작과 마찬가지로 10구 중 몇 개의 홈런을 낼 수 있는가를 경쟁한다.

▲ 상대가 변화구나 마구 등을 던지는 일은 없으니 오로지 홈런에만 집중하자. 번트를 노리는 당신은 바보

캠프(キャンプ)

수비와 배팅 등 플레이의 기본적인 조작을 연습할 수 있는 모드. 투구, 주루 등 개별적으로 연습할 수 있으니 실황 초심자라면 한번쯤 들러야할 모드.

친절하게 조작설명까지 해준다 ▶

대전(対戦)

「실황 2000」의 메인이라고 할 수 있는 모드. 1~2명까지 대전할 수 있다. 물론 각팀 데이터도 최신 개량형.

어레인지(アレンジ)

기존 팀을 바탕으로 선수를 갈아치우는 모드. 석세스에서 팀을 만들 때에도 어레인지 모드를 사용한다.

페넌트(ペナント)

말 그대로 페넌트 모드. 하지만 전작에 비해 다소 변경점이 있다.

사운드(サウンド)

다양한 사운드 설정을 바꿀 수 있는 모드. 모노로 실황을 들으면 얼마나 슬퍼지는지 알아볼 수 있는 모드이기도 하다.

2D를 위하여…

슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)

「젤다의 전설 시리즈」, 「마더 3」와 함께 닌텐도 64의 3대 RPG로 손꼽히는 「슈퍼 마리오 RPG 2」. 현재 플랫폼을 64DD에서 N64로 바꾼 뒤, 연내 발매를 목표로 개발에 박차를 가하고 있다고 한다.

■ 제작사 닌텐도 ■ 장르 RPG ■ 발매일 2000년 ■ 발매가 6,800엔

마리오가 필드상에서 적과 조우하면 그대로 전투 모드에 돌입하게 된다. 전투의 기본적인 시스템은 커맨드 선택형으로 액션성도 내포되어 있다.

▲ 전투화면. 5종류의 커맨드 중 점프(ジャンプ)를 선택 과연 전투는 어떤 방식으로 진행될 것인가…?

▲ 적의 공격을 방어. 전작과 마찬가지로 버튼 조작으로 가능하다

동료 루이지 등장!

「마리오 RPG 2」에 루이지가 등장하는 것이 확인되었다. 함께 이동하고 있는 걸로 봐서는 동료가 되어주는 것 같은데…. 또한 장르가 RPG인 만큼 다른 캐릭터와의 대화나 정보입수 등도 빼놓을 수 없는 요소.

▶ 사막에서 만난 탐험가 노코노코. 혹자는 쿠파를 보고 거대 노코노코라고 하기도 한다

▲ 루이지 등장! 루이지 시나리오가 따로 준비되는지는 아직 판명되지 않았다

즐거운 낚시 생활

배스 러시

호수나 강변이 아닌 실제 낚시터에서 낚시를 하는 평화로운 게임 「배스 러시」가 발매된다. 시스템은 기존의 발매된 낚시 게임들과 유사하지만 256M라는 대용량을 내세워(젤다의 전설과 같다) 낚시광들의 기대를 모으고 있다. 물론 그래픽도 수준급!

■ 제작사 비스코 ■ 장르 스포츠 ■ 발매일 4월 28일 ■ 발매가 7,800엔

낚시 게임이나, 실제 낚시를 해보지 못한 사람들도 바로 플레이를 할 수 있을 정도로 간단한 시스템을 가지고 있다. 루어를 던지고 고기가 걸리면 끌어올린다. 플레이어는 그저 실제 낚시와 마찬가지로 고기가 걸리기만을 기다리면 되는 것이다.

▲ 일단 루어를 던지고

▲ 고기가 걸리면 화면에 지시가 내려진다

노려라 월척!

평범한 물고기 외에도 전혀 예상도 하지 못한 물고기가 걸려들기도 한다. 이 게임에는 농어를 포함해 전부 9종류의 물고기를 낚을 수 있다. 물론 물고기들의 크기는 가지각색. 특이종족에 월척을 낚은 다음 친구에게 자랑하자?

▲ 월척이다! 이렇게 쉽게 월척을 낚을 수 있는 것이 게임만의 장점

▶ 월척을 낚았을 때와의 표정을 비교해보자. 자신이 낚았다는 것을 온몸으로 부정하고 있는 듯 하다

▲ Z트리거로 시점을 변경할 수 있다. 어류연구에 도움이 될지도 모르는 편리한 시스템

친구와 함께… 가족과 함께…

마리오 테니스 64

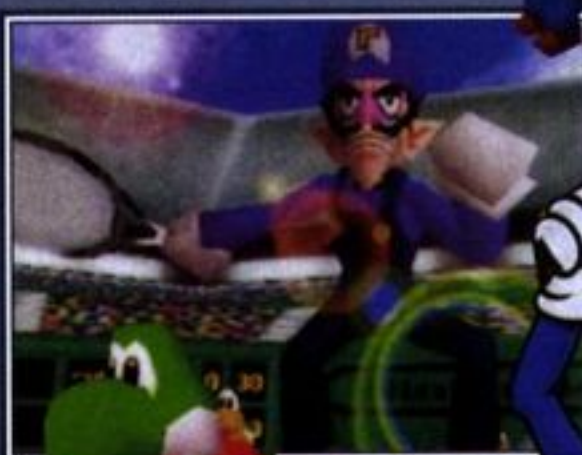
「마리오 골프 64」를 제작했던 캐멀롯이 최근 마리오 파티 시리즈의 급격한 인기에 자극을 받은 듯 4인 대전이 가능한 테니스 게임 「마리오 테니스 64」를 공개했다. 웃고, 떠들고, 즐겁게 게임을 즐기다보면 어느새 자신의 곁을 떠나가는 친구를 볼 수 있는 닌텐도 64의 4인 대전 게임. 마리오 파티에서도 아직 떠나지 않은 친구가 있다면 이번에는 이것으로 결정타를 날리는 거다. 바로 여름방학과 함께….

제작사	닌텐도
장르	스포츠
발매일	7월 21일
발매가	6,800엔

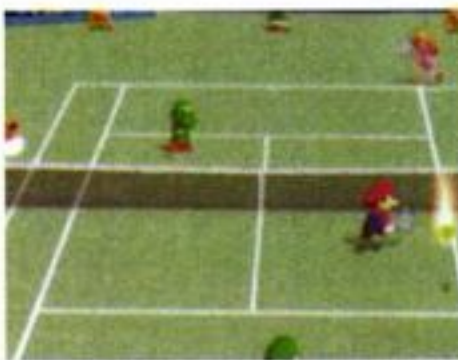
게임의 조작은 의외로 간단하다. 사용하는 키는 3D 스틱과 A, B 버튼뿐. A버튼은 탑스핀계(정면으로 날리기), B버튼은 슬라이스 스핀계(공에 회전을 주어 방향을 바꾸는 것)로 되어있으며 버튼 조합에 의해 탑스핀과 슬라이스볼, 스매시, 로브, 드롭 등을 플레이어가 자유자재로 구사할 수 있다 또한 64GB팩에도 대응될 예정이다.

신캐릭터 등장!!!

기존 닌텐도 캐릭터 외에 신 캐릭터 '와루이지'가 등장한다. 루이지의 라이벌로 등장하는 와루이지는 전형적인 악당의 모습을 하고 있다. 하지만 같은 악당이라도 쿠파와 와리오와는 달리 악당만의 카리스마가 느껴지지 않는 것은 기분 탓인가…?

와루이지

▲ 히어로 등장? 등장하는 장면은 멋진데 과연 실력이 뒷받침해줄지…

▲ 온몸을 날려보지만 무리인 듯…, 참으로 유쾌한 포즈일세…,

진정한 재미는 4인 대전

▲ 시작된 4인 대전, 실제 매너게임을 약속하고, 마지막에 처절하게 상대를 배신할 수 있는 것도 4인 대전만의 특권(실제 그런 사람이 이 주변에 존재한다)

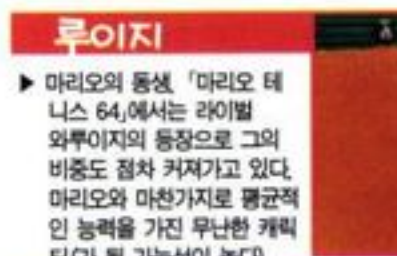
▲ 상대를 철저히 절망시킬 수 있는 2:1 모드

자신도 모르는 사이에 친구 3명을 동시에 잃을 수 있는 4인 대전. 「마리오 테니스 64」에서는 1인 플레이는 물론 4인 대전까지 지원한다. 친구와 싱글 대전도 재미있지만 이 게임의 묘미는 당연히 3인 이상 대전. 2:1로 괴롭힐 수도 있고, 4명만 모이면 페어를 짜서 조직적으로 괴롭힐 수도 있도 있다. 또한 각 캐릭터 마다 성능이 모두 다르고, 다양한 연출이 준비되어 있기 때문에 2:2 더블 대전에서는 그 팀 플레이의 연출도 하나의 재미. 단 이 게임으로 인한 친구나 가정간의 불화에 대해서 닌텐도측은 일체 책임지지 않는다고 한다.

마리오 테니스 올스타전?

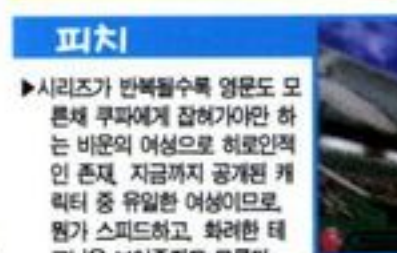
「마리오 테니스 64」에서는 와루이지 외에도, 마리오 월드의 캐릭터들이 총출연한다. 현재는 마리오, 루이지, 요시, 피치, 와리오의 6인의 등장이 확정되어 있으며 나머지 캐릭터들도 속속 출연예정이다.

마리오

◀ 일본뿐 아니라 전세계적으로 유명한 닌텐도의 간판스타 마리오. 지금까지의 전례를 봤을 때 가장 평균적인 능력의 캐릭터가 될 가능성이 높다

루이지

▶ 마리오의 동생. 「마리오 테니스 64」에서는 라이벌 와루이지의 등장으로 그의 비중도 점차 커져가고 있다. 마리오와 마찬가지로 평균적인 능력을 가진 무난한 캐릭터(가 될 가능성이 높다)

요시

◀ 루이지 이상으로 느긋한 성격을 가진 요시는 마리오와 비교해도 전혀 뒤떨어지지 않는 인기를 가진 캐릭터, 느긋하지만 할 때는 하는 성격

피치

▶시리즈가 반복될수록 영문도 모른채 쿠파에게 잡혀가야만 하는 비운의 여성으로 히로인적인 존재. 지금까지 공개된 캐릭터 중 유일한 여성이므로, 뭔가 스피드하고, 화려한 테크닉을 보여줄지도 모른다

와리오

◀ 마리오의 라이벌. 6인의 캐릭터 중 가장 파워풀하게 생겼다. 역시 파워형 캐릭터가 되겠지…?

와루이지에 대해…

마리오의 라이벌 와리오, 그리고 이번에 새롭게 등장한 루이지의 라이벌 와루이지. 그가 어째서 루이지를 그렇게까지 라이벌로 생각하는지 정확히 밝혀지지는 않았지만 일설에 의하면 루이지와 비슷한 나이의 와루이지는 마리오 브라더스에서 톱스타, 마리오 월드에서는 최고의 배관공, 때로는 피치 공주를 구하기 위해 목숨을 내걸기도 하고, 레이스 드라이버로도 활약하며 취미로 시작한 골프조차도 슈퍼 스타자리에 오르게 되는 그를 보고 질투심을 불태우고 있는 것 같다. 그리고 그 결과 이번 마리오 월드의 명 테니스 플레이어로서 마리오 테니스 리그에 발탁되는 것이 루이지를 이길 수 있는 방법이라 생각한 것이다. 과연 「마리오 테니스 64」에서는 어떠한 활약을 보여줄지 기대된다.

막바지 작업중…이랍니다. 기대되시죠?

풍래의 시렌 2 -귀신습격! 시렌성!-

제작사	춘소프트
장르	RPG
발매일	봄
발매가	미정

높은 난이도와 들어갈 때마다 바뀌는 던전으로 게이머의 근성을 철저하게 불태워주는 이상한 던전 시리즈의 최신작 「풍래의 시렌 2」. 이번달에는 귀신의 정체와 성을 지어야하는 이유 등의 최신정보가 잔뜩 공개되었다. 발매일 봄. 현재 게임은 거의 완성된 상태라고 하니 N64를 가진 유저는 경건한 마음으로 기다리고, N64가 없는 유저는 지금부터 적금을 붓도록 하자. 시렌 2가 발매되는 그날까지만….

춘소프트 제작에 닌텐도 발매! 발매일은 어느덧 봄으로 다가왔다. 연기만 되지 않는다면 곧 발매될 듯한데 과연 이 소프트로 인해 N64의 부흥기는 재래(再來)할 것인가…?

다양한 아이템을 사용하라!

던전 내에서는 다양한 아이템이나 무기, 방어구 등을 입수할 수 있지만 그 중에는 저주에 걸린 것도 있고, 또한 마법의 지팡이 등과 같이 어떤 마법인지 사용해 보기 전까지 알 수 없게 되는 것들도 있다. 이럴 때 사용하는 것이 식별의 두루마리로 입수한 도구가 어떤 것인지는 내역(?)을 자세히 식별해 주는 유용한 아이템이다. 또한 반지는 장비하는 것만으로 다양한 효과를 얻을 수 있는 유용한 액세서리로 전작까지는 장비할 수 있는 반지가 한 개뿐이었지만 이번작부터 2개로 증가하였다.

▲ 중간에 있는 아이템이 아직 식별이 되지 않은 것. 아이템을 입수한 후 바로 식별해보는 것이 좋지만 식별의 두루마리가 없다면 직접 몸으로 식별하는 방법도…

▲ 회복의 반지를 사용하면 이동할 때마다 조금씩 체력회복을 시켜주는 유용한 아이템. 게다가 이번작부터는 2개씩 장비할 수 있다니 게임의 진행이 더욱 수월해 질지도…

·즐거운 3D

N64로 발매되는 만큼 캐릭터와 배경 등 모든 것이 풀 폴리곤으로 처리된다. 게임이 3D란 말을 듣고 즐거워하는 당신은 뉴타입! 그걸 아는가? 던전 내에서 30분을 헤매다가 시작점으로 돌아와버린 방향치 게이머의 비애를…?

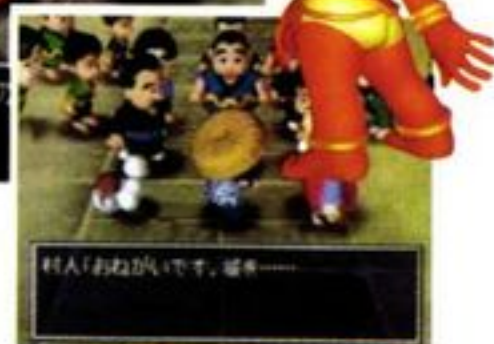
◀ 3D인 것도 모자라서 들어올 때마다 그 구조가 변해버린다. 한번 들어갈 때는 마음 단단히 먹고 들어가는 것이 좋다

·정체를 드러낸 귀신일족

파괴하는 것을 좋아하는 폭력적인 집단으로, 일단 눈에 보이는 것은 뭐든지 파괴해 버리는 무법자 군단 귀신일족. 때때로 마을을 습격해와 집을 부수고, 식량을 빼앗고는 한다. 이 사실을 안 어린 풍래인(風來人) 시렌은 사건해결을 위해 일어난다. 물론 귀신 일족이 숨겨놓았다고 하는 보물에 더 끌리고 있겠지만….

▲ 귀신들이 마을을 습격해왔다. 한명씩 마을을 부수고는 자신들의 마을로 돌아가 버린다. 단순히 파괴를 좋아하는 것일까…?

·귀신일족 대장의 딸 등장!!!!

▲ 난처해하고 있는 대장의 딸을 도와준 시렌. 하지만 고맙다는 말도 없이 오히려 적의만 나타내는데….

▲ 마을사람들의 부탁으로 성을 짓는 임무를 시렌이 맡게 된다

성을 지어야하는 이유…

귀신에게서 마을을 지키기 위해 성을 짓기로 한 시렌…이라는 것은 4월호에 소개한 바가 있다. 그럼 이번달에는 성을 건축하는 방법에 대해 알아보기로 하자.

■ 우선 재료를 모으자

성의 재료는 도구와 마찬가지로 던전 내에서 입수할 수 있다. 종류는 각 특성이 다른 6종류가 있고, 재료는 도구와 마찬가지로 취급되기 때문에 도구 윈도우 내에 들어가게 된다. 또한 소지할 수 있는 도구에는 한도가 있기 때문에 때로는 어쩔 수 없이 도구를 위해 재료를 포기해야할 경우도 있다. 그 중에는 재료의 질에 따라 도구 윈도우 한칸 이상을 차지하는 것도 있다고 한다.

▲ 드디어 재료를 발견! 재료를 얻은 건 좋은데 이제 돌아가는 게 걱정이군…

·재료에도 '정도'가 있다

재료에는 병(竝), 양(良), 우(優) 3종류의 랭크가 있다. 재료 우(優)로 작성한 부품은 튼튼해서 쉽사리 파괴되지 않지만 도구 윈도우에서 일반 도구 3배에 해당하는 자리를 차지한다.

▲ 양(良)은 도구 2개분의 자리를 차지하고 있다

■ 재료를 가지고 마을로…

성은 5종류의 부품의 조합으로 만들어지며, 재료는 이 부품을 만들기 위해 사용되는 것이다. 결국 아무리 많은 재료를 모았다고 해도, 그것을 가공해서 부품으로 만들지 않으면 아무런 의미가 없다. 재료는 산정 마을에 있는 주민이 부품으로 가공해 주며, 시렌은 가공한 부품을 가지고 뗏목을 이용 강을 건너 마을로 돌아가게 된다. 마을에 도착해 부품을 만들어 성을 건축했으면 다시 던전으로 돌아가서 재료를 모으고, 산 정상으로 올라가 부품으로 가공한다. 이것을 반복하는 것이 이 게임의 기본 시스템이다. 물론 들어갈 때마다 던전이 바뀌는 것은 여전하니, 무한의 반복플레이가 가능하다.

▲ 마을 사람에게 산정 마을에 대한 정보를 얻는 시렌과 캇파. 모든 것은 정보부터 시작된다는 사실을 잊지말자

• 강을 타고 마을로

▼ 건너편에 희미하게 보이는 것은 시렌…이라고 생각된다. 이런 것이 바로 절경(絶景)

▲ 부품을 가지고 마을로 돌아가는 것은 이런 느낌

▼ 뗏목을 타고 마을로 돌아가는 시렌. 설마 강을 타고 돌아오는 길도 이상한 던전은 아니겠지?

• 비밀에 쌓인 산정의 마을

비밀에 둘러쌓인 산정의 마을. 슈텐산의 정상에 우뚝선 이 마을은 뗏목 발정소와 상점 등이 있고, 이 마을의 주민이 시렌이 가지고 온 재료를 부품으로 가공해준다. 그 외 모든 것이 의문투성이인 마을.

▲ 슈텐산 정상에 우뚝선 산정의 마을. 배경으로 봤을 때 어지간한 산의 정상은 아닌 것 같다

▲ 마을의 분위기는 대체적으로 조용한편…. 여기에서 재료를 부품으로 가공할 수 있다

▲ 산정마을의 뗏목 발정소. 바닥이 보일 정도로 물이 투명하다

■ 이번에는 둘이다!

무한의 던전을 헤매는 자들에게 잠시간의 평온을 주는 상점. 부자기간이 함께 운영하는 상점을 보면 왠지 뿌듯한 마음이 들…지도 모른다. 하지만 물건을 그냥 가져가려 한다면 죽음의 공격력과 철의 방어력으로 시렌에게 대적하니, 요금은 확실히 지불할 것.

▲ 아버지와 아들

▲ 양쪽에서 지키고 있으니 어쩔 수 없이 돈을 낼 수밖에…

■ 그밖에도 이런 곳들이 있어요

계속해서 공개되는 던전. 이번에도 다향한 던전들이 공개되었다.

• 무진장 폭포(無盡藏の瀧)

▲ 폭포가 있는 다리…

▲ 어디한 곳에서도 몬스터는 공격해 온다. 시렌 뒤에 있는 몬스터는 왠지 강해보이는데…

• 죽림원야(竹林原野)

▲ 헤매기 딱 좋을 것 같은 장소. 더군다나 이상한 던전이라면 더 이상 할말은 없을 듯. 지도부터 챙기자…(소용없다고?)

▲ 많은 수의 몬스터들에게 둘러싸인 시렌. 빠져나갈 수 있는건가…?

▶ 1:1전투, 하지만 목검을 상대로 이기기는 힘들 것 같은데…

벚꽃놀이 못간 사람은 이거라도…

사쿠라 대전 GB -격·하나구미 입대-

제작사	미디어팩토리
장르	어드벤처
발매일	여름예정
발매가	미정

정식명칭이 「사쿠라 대전 GB -격 하나구미 입대-」로 결정된 GB용 사쿠라 대전. 게임보이 컬러 전용으로 발매되어, 게임보이 컬러를 구입해야만 하는 명분까지 만들어 주는 정말로 유익한 게임이다. 새롭게 공개된 시스템과 화면, 그리고 미니게임 외에도 게임보이 컬러라고는 생각할 수 없는 높은 수준의 그래픽을 보여주고 있는데, 혹시 게임보이 구입을 망설이는 사람이 있다면 주저말고 구입하자. 올 여름은 사쿠라와 벚꽃놀이다.

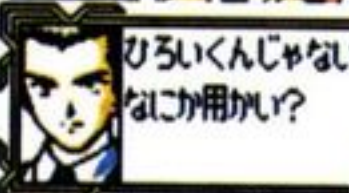
게임의 주인공은 오오가미 이치로가 아닌 플레이어로, 제국화격단 하나구미에 1개월간 체험입대하여 다양한 훈련을 받아가며 능력을 올리고, 하나구미의 멤버들과 교류해나가게 된다. 물론 대장은 여전히 '오오가미 이치로'이다.

이것이 능력 게이지. 아직 무엇을 의미하는 지는 알 수 없지만 타 연애시뮬레이션에 나오는 패러미터 역할이 아닐까 생각된다 ▶

제국의 기나긴 하루

제국화격단에서의 하루는 각 캐릭터들의 호감도를 높여가며 함께 훈련을 하거나 트레이닝을 하는 등 하루에 할 수 있는 일은 많이 있다. 물론 돌발적인 이벤트도 다수 준비되어 있다.

◀ 하나구미의 대장 오오가미 이치로는 많은 조언을 해준다

즐거운 이벤트가 가득. 호감도나 플레이어의 행동에 의해 돌발적인 이벤트들이 준비되어 있다 ▼

◀ 사쿠라와 함께 막강한 인기를 가지고 있는 스미레. 도도한 표정이 인기의 비결?

미니 게임

게임보이용에서도 기존의 사쿠라 대전 시리즈와 마찬가지로 이벤트에 연관된 미니게임이 등장한다. 이번에 공개된 것은 스미레의 미니게임으로 당연히 각 캐릭터마다 한 개 이상의 미니 게임을 가지고 있을 것으로 보인다.

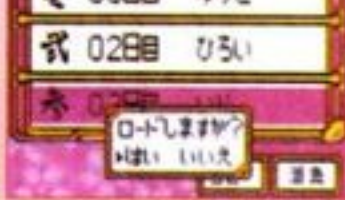
▲ 스미레와 함께 광무를 타고 무언가를 하는 미니게임. 클리어하면 호감도가 올라가겠지?

아야메의 등장이 의미하는 것

아야메가 등장한다는 사실이 판명되었다. 아야메가 등장한다는 것은 오리히메와 레니 외 「사쿠라 대전 2」의 캐릭터들은 등장하지 않는다는 것이 되는데, 지금은 아야메가 등장한다는 사실만 생각하자.

◀ 아야메의 등장으로 기뻐하는 사람이 있는 반면, 절망하고 있는 사람들도 있을 것이다

세이브 화면

기존의 사쿠라 대전 시리즈는 아이캐치 방식으로 각 장과 중간에 세이브할 수 있었던 반면, 게임보이용은 1일 단위로 세이브할 수 있게 되었다.

◀ 하루 단위로 세이브할 수 있게 되었다. 아이캐치 방식이 계속 사용될지는 미정

포켓 사쿠라와 연동 가능

6월 하순에 발매될 예정인 포켓 사쿠라. 만보계의 기능을 탑재한 이 포켓 사쿠라는 플레이어가 실제로 이동할 때 사쿠라도 함께 제도를 이동하게 된다. 또한 이동할 때마다 포인트가 쌓이고, 이렇게 쌓인 포인트는 게임보이용 사쿠라와 적외선 기능에 의해 데이터를 교환할 수 있다고 한다. 팬이라면 구입할 수밖에 없는 아이템.

▲ 포켓 사쿠라 2000년 6월 하순 발매 예정. 가격 미정

도트덩어리지만 사쿠라는 사쿠라. 그 자체만으로 가치가 있다 ▶

이것이 포켓사쿠라와 게임보이용 사쿠라의 적외선 통신 화면. 무슨 일이 일어날지 기대하지 않을 수 없다 ▼

GameBoy

시리즈 최신작은 GB로 등장!

메달로트 3

- 제작사 이미지니어
- 장르 RPG
- 발매일 7월
- 발매가 4,300엔

얼마전 게임보이 컬러로 마리의 아트리에를 발매하여 많은 인기를 얻었던 이미지니어의 「메달로트」. 그 최신작이 GBC로 등장한다. 과연 얼마나 될지 모르지만 편집부에도 메달로트의 팬이 한명 있는 걸로 봐서는 국내에도 많은 팬들이 있을 거라 추정되는 인기 시리즈. 혹자는 이 게임을 아머드 코어의 시뮬레이션판이라며 호평을 하기도 하는데 최신작 「메달로트 3」에서는 메카팬들과 RPG팬 양쪽을 만족시킬 수 있을지 새삼 기대해 본다.

메달을 끼운 로봇으로 싸우는 「메달로트」 시리즈 최신작. 이번에는 로봇배틀 최강의 자리를 놓고 싸우는 '메달링 빅'이 이야기의 중심이다. 우승상품은 바로 우주여행. 전작의 주인공 이키와 그의 동료들도 다시 등장하여 대회의 우승을 목표로 싸운다. 물론 개성 넘치는 신 캐릭터도 다수 등장! 지하도시, 해저, 공중, 그리고 월면까지 스케일을 넓혀가는 「메달로트 3」는 게임보이 컬러 전용으로 '발매'된다.

스토리

과거 에일리언이 남긴 두 개의 마더 메달로트. 그 중 한 대인 '블랙 데빌'을 로보로보단(團)이 각성시켰기 때문에 인류는 잘못된 방향으로 진화해 버린다. 이에 위기감을 느낀 또 한 대의 마더 메달로트 '스바루'는 현재 있는 달에서 지상에 있는 이키를 부르게 된다. 「3」의 테마는 '환경문제'와 '우정'. 이키는 동료와 함께 우주로 나간다.

◀ 시나리오 초반. TV에서 '메다링 빅' 개최 소식이 방송되고 있다

새로워진 배틀 필드

전작까지는 메달로트의 움직임이 좌측에서 우측으로 움직이는 것뿐이었지만 「3」에서는 바깥쪽에서 중앙으로 이동해 온다. 또한 필드의 중앙 8각형 부분에 주목! 화산과 사막 지대, 빙산 등 싸우는 장소에 따라 메달로트에게 특수효과가 생기게 된다.

▲ 전투화면! 각 파츠별로 데미지가 표시되기 때문에 편해졌다

▲ 메달로트 선택화면도 새로워졌다

새로운 전투 시스템

동료와 함께 싸우는 '태그로보틀'이 새로 도입되었다. 캐릭터들이 한 대씩 자신의 메달로트를 내보낸 후, 3인의 힘을 합쳐 배틀을 승리로 이끄는 것이다. 이 때 플레이어가 조작할 수 있는 기체는 자신의 기체뿐으로 나머지 2대는 컴퓨터가 조작하게 된다. 배틀의 전황에 맞춰 자신의 메달로트를 선택하도록 하자.

'메다체인지'로 변신!!!

「3」에서는 전투중에 변형할 수 있는 신기체를 도입! 등장하는 메달로트 중 약 50대가 '메다체인지' 커맨드로 변형할 수 있는 것이다. 하지만 인형에서 괴수형태로 변형한 경우, 장갑을 희생시키며 스피드를 올리는 등 서로 장단점을 가지고 있다. 적의 타입에 맞춰 전략적으로 변형시키자.

다양한 형태로 변형이 가능하다. 어떻게 응용하는가가 승리의 열쇠 ▶

캐릭터 소개

이와이브 전용기
신 강아지형 메달로트 파블 컬러

아리카 전용기
신 세라형 메달로트 러스트 세라
아리카와 팀을 짤 때 그녀가 사용하는 유니트

카린 전용기
신 간호사형 메달로트 브리이브 너스
옆집 아가씨 카린이 조종하는 기체. 아군의 부서진 파츠를 수리할 수 있는 능력을 가지고 있다

이키 전용기
투구벌레형 메달로트사이카치스
투구벌레버전일 때 주인공이 사용하는 메달로트. 전신이 사격 파츠인 것은 기존 시리즈와 같다. 변형하면 군용형(軍用型) 메달로트가 되고, 공격력이 높아진다.

키쿠히메 전용기
신 고양이형 메달로트 녹트캐트

카가미야마 전용기
신 개형 메달로트 럭스티틀

하늘가재형 메달로트 독스
주인공이 하늘가재 버전일 때의 전용 메달로트. 색적( )&격투 파츠로 구성된 로봇이다. 팔과 다리의 파츠를 변경하면 다른 형태로 변형할 수 있게된다.

학생 어디가

어쩌다보니 여기서 떠돌고 있는 사미입니다. 이유는…
뒷뜰의 잣나무만이 알고 있습니다. 이번 달은 기존의 포맷 그대로 나가지만(절대로 마감을 일주일이나 넘겨서가 아닙니다) 다음달에는 「사미 학생 어디가 담당 기념 혁신 독자코너(가칭)」가 대대적으로 만들어질 예정입니다(어디까지나 예정입니다). 그리고 이번달 사연은 '학생 어디가' 에 온 사연과 목숨을 걸고, 사수한 '열혈 애니넷' 사연으로 구성하였습니다.

PS 보내주신 모든 그림이 사차원의 세계로 증발해버렸습니다(담당자는 현재 벽보고 반성중…).

프리티 사미님~!! 안녕하세요~ 사미님! 그간 안녕하셨는지요, 저번달에 기한이이… 지나버려서…^^; 못보냈어요~(차라리…게을러서 안 보냈다고 사실대로 말하지 그래!! 퍼어억!) 에헹♥ 죄송~ 우선 전에 실어주셔서 감사합니다~ 안 실릴 줄 알았거든요~ 아, 참 저 필명바꿨어요, 원래 「ELF」로 하려고 했는데… 별로 맘에 안들어서…^^; 이제부터 「ルル(루루)」로 기억해 주세요~ 이번 코믹전… 4/1~4/2에 하는 거기서 코스프레를 할지 말지 생각중입니다. 제가 하려는 코스가 카드캡터 사쿠라…(아, 아, 안어울려!!) 그건 그렇구… 사미님! 「컬러링을 못구하는 절 구제해 주실분 편지 좀…」←실어주신 건 고마운데 그래놓고 주소를 안 써 주시면 어떻해요!! 사미님, 바보바보바보…(퍼어억! 죽어!) HAHA 다시… ㅠ.ㅠ 컬러링을 잘 못하는 저를 구제해 주실 분 편지 좀 주세요-!! 주소는 인천광역시 남동구 만수 4동 주공 아파트 114-104입니다. 요즘에 즐겨하는 게임… 제4차 로봇대전-_-;;(조금 오래된 게임…) 그래도 나름대로 재밌고 좋아요~(뭐가?). 훗, 이번 코믹월드에 오세요? 만약에 프리티 사미님은 코스프레를 하게 된다면 어떤 캐릭터를 코스하실 생각이세요?(허걱… 잡설이 많아졌군요^^). 그럼 사미님 다음달까지(…?) 무사평안 하시길~ ルル는 이만 총총….

주소를… 안썼던가요…? 그렇군요, 죄송 아마 마감 때문에 실수한 것 같습니다. 필명 바꾸셨군요, ルル(루루). 좋은 필명이라고 생각합니다. 결국 코믹월드에서 코스프레는 하셨나요? 저도 코믹월드는 갔습니다. 홍아저씨, 防塵과 함께 갔는데 사람이 너무 많이 온지라 결국은 2시간정도 기다리다 포기하고 돌아왔습니다. 이번에는 뭔가 재미있는 게 많이 있었다고 하는데…, 코스프레하고 싶은 캐릭터라…, 있습니다. 한 3명정도…, 일단 투하트의 마사시(편지지에 멀티가 그려져 있는 걸로 봐서는 알고계시겠군요), 두근두근 메모리얼 2의 타쿠미, 유구환상곡 2의 리오… 정도입니다. 전부 미소년들이군요, 과연 하게 될 날이 있을지는 의문이지만…, 그리고 ルル님을 구제해 주실분은 연락주십시오.

PS 이번달에는 주소 제대로 실었습니다…(설마 오타나진 않겠지?)

이제 GB어드벤스드 나오고 돌핀도 나올텐데… 그 기종에 대한 기사가 없군요… 섭섭…. 저는 GB어드벤스드가 무척이나 기대됩니다. 포켓몬스터 블루 버전을 하고 있는데 몬스터를 다 모으려면 레드와 그린버전도 있어야 한다네요, 아~돈도 없고~ 암튼 '학생 어디가' 파이팅!

PS 잠시동안 '학생어디가' 코너를 맡게 되신거 추카×100 드리구요…, 근데 防塵이 무슨 뜻이에요????

우선 防塵도 뮤키 형님도 아니라 죄송합니다. 뮤키형님은 과다업무로 쓰려져 병원에 실려 갔지만 따분한 병원생활이 견디기 힘드셨는지 그대로 병원을 탈출해(병원비가 없어서라는 소문도 돌고 있습니다만…) 어디선가 잘 살고 계시답니다. 그리고 防塵은 안경을 벗었습니다(의미불명…).

PS 질문하신 防塵 사전을 찾아보시면 알겠지만 티끌을 방지하자는 뜻입니다(역시 의미불명)

안녕하세요, 사미님. 저 또 씁니다. 며칠전 파워가 나오는 날이었어요, 내 사연이 뽑혔나 하는 설레이는 마음으로 서점에 달려가서 파워를 보니 제 사연이 있더군요, 저는 감격의 눈물을 흘리며 사미님의 답변을 보았죠, 순간 하늘에서 천둥이 치고 심장이 멎어버릴 것 같았습니다. '그… 그…럼… 내가 (스타)배틀넷에서 만난 사미님은 가짜란 말인가? …!!?' 전 이런 생각을 하면서 충격을 머금고 집에서 곰곰히 생각을 했죠, 지난 2월 어느날이었어요, 저는 친구랑 게임방에 있었답니다(새벽3시) 그때 Rinoa「SeeD」란 ID로 GP 채널에 들어오시는 분이 계시더군요, ID가 리노아라는 걸 봐서는 분명히 비디오 게임을 아는 사람이라고 생각한 저는 말을 걸어보았죠, 그 분은 자기가 '방진' 이라고 소개를 하더군요, 그리고 사미랑 게임방에 같이 왔다면서 사미님을 소개시켜 주셨어요(당시 사미님 ID Sami^^). 저는 믿었습니다. 말하시는 것도 능숙하시고 게임에 대한 저의 질문에 서슴없이 답변해 주셨거든요, 그래서 사미님(가칭)이랑 자주자주(?)…는 아니고 가끔 배틀넷에서 만났습니다. 몇번 아케이드 사연코너(근성이면 감천이다)에 뽑힌적이 있는 '세종' 형도 압니다. (혹시 세종형도 가짜?) 아! 참고로 제 배틀넷 ID는 (GP) SanaiWolf랍니다. 흑흑흑 난 사미님을 만났다는 것이 너무도 기뻐서 만방에 소문내고 다녔는데 가…가…짜 였다니… 그런데 한가지 의문가는 게 있어요, 4월호에 제 사연이 안 뽑혔다는 걸 그 사람이 어떻게 알았을까요?(확률은 50%지만…) 물론 책이 나오기 일주일 전쯤에 물어봤거든요, 적어도 그 까자 사미님은 파워독자나 파워내의 기자가 아닐까 싶네요, T.T 완전 사기당한 기분…, 아무튼 지금 제 사연을 읽고 계시는 분은 진짜 사미님일테니 지금부터라도 사연 열심히 쓰겠습니다. 너무 죄송하구요, 다음부턴 이런 사기 저얼~대로 안당할게요, 그럼 안녕히 계세요.

PS 얼마전 마산에서 부산으로 이사했답니다.
PS 수고하세요

우선 防塵의 아이디는 리노아가 아닙니다. 그리고 防塵과 게임방에 가서 스타한 적이 몇번 있기는 하지만 다른 사람과 대화한 적은 없는 것 같습니다. 게다가 제 ID는 SAMI가 아닙니다. 제가 그 ID로 만들려고 할 땐 이미 다른 사람이 사용하고 있는 ID더군요, 그리고 사미는 SAMI가 아니라 SAMY라고 쓰는 게 맞습니다. 유사품에 속으셨군요, 그런데 유사품 사미뿐만 아니라 가짜 防塵까지 등장했다니…. 다음에 그분들 만나면 안부나 좀 전해주세요.

PS 이사 축하합니다. 새로운 동네에서 새로운 마음으로 열심히 사세요

학생어디가

안녕하십니까? 저 는 사는 입니다. 이런 병원에 계시다니요. 몸 건강 잘 챙기셔야지…. 어째서 병원에 있는 겁니까? 전 게임파워 필자 분들은 병에 걸리지 않는 '파워맨'들인줄 알았는데…. 너무 말도 안되는 소리만 했나요? 처음으로 보낸 엽서가 게임파워에 실릴 것을 보고 기뻤습니다. 그런데 뮤키님이 아닌 방진님의 답변이 있는 것을 보고 코너가 바뀐줄 알았습니다. 그런데 그거 아니더군요. 어쨌든 몸조리 잘하시고 완쾌되시길 빌게요. 그럼 이만…

PS. 그림 레이입니다…(점묘화예요!) 제가 봐도 별로 잘 그린 것은 아니지만 그래도 노력했습니다. 봐주세요.

코너는 바뀌지 않았습니다. 단지 담당자가 바뀌었을뿐입니다. 뮤키 형님은 이미 완쾌되셨고, 肪塵도 건강합니다. 뮤키님인줄 알고 편지를 보냈는데 방진님이 답변하더라. 그래서 코너가 바뀐줄 알았는데 그건 아니고. 그래서 다시 사연을 보냈는데 이번에는 사미가 답변을 하는군요. 알 수 없는 세상입니다.

PS 게임파워 필자는 '파워맨'보다 동인이 많습니다. 최근 동인계의 거성으로 떠오른 N모 필자, 동인육성 미소녀 관련 홈페이지를 운영중인 홍모 아저씨, 안경계의 거성 肪모 필자 등…. 코믹월드가 파워 필자로 점령될 날도 그다지 멀지 않았다는 것을 느낍니다.

안녕하세요. 사미님~. 입니다. 음… 저번달에 사미님이 '18금 인생'이라고 하셨는데… 그런…. 전 王순수 건전 10대 소녀입니다. 말투가 조금 거칠긴 하지만요.^^ 음… 그건 그렇다치고… 저번에 봉신연의 기사가 나왔더군요. 정말 넘 기뻤습니다 ♥ 봉신연의! 너무너무 좋아해요♥ 특히 태공망!! 성격, 행동, 얼굴 다 넘 맘에 들어요 ♥(희창도 좋아요. 젊었을 때만). 그리고 루로우니 켄신… 켄신~♥ 한때 켄신의 광팬이었습니다. '여자얼굴'이라는 것도 좋고, 어쨌든 켄신 정말 넘 좋아했어요♥ 물론 지금도 王 좋아해요♥ 울 나라에서 루로우니 켄신을 방영한다면 정말×100…기쁘겠지만 일색이 너무 짙어서… 아, 봉신연의는 5월달에 투니버스에서 방영한다군요♥. 태공망을 누가 연기할지…(성우). 그리고 양전… 훗… 만약 정말로 방영한다면 꼭 보세요♥(시간이 없으셔도 우리의 태공망을 위해… 아, 근데 케이블TV신청안하셨으면 어쩌나…). 저도 꼭 볼거예요(당연히) 그럼 안녕히♥

PS 편지도 다 써가니까 이젠 공부해야… 근데 잡다한 생각들이 머리속에서 떠나질 않는군요. 으으… 질풍!!(이걸 쓴 이유는 저도 모르겠습니다)

건전하시군요. 하지만 저 ♥는 무엇으로 설명해 주실지…. 농담입니다. 신경쓰지 마세요. 그리고 켄신은 저도 좋아합니다. 극장판이나 추억편은 다 봤지만 아직 TV판은 3기까지 밖에 못봤습니다. 나머지를 어디선가 구해야하는데…. 저는 사노스케와 아오시를 좋아합니다. 이 두 사람 정말 멋지지 않습니까? 투니버스하니… 생각나는군요. 옛날… 그러니까 몇 년전 제가 학생일 때, 애니를 보기 위해 투니버스가 나오는 친구집에서 먹고 자고 했던 적이 있습니다. 친구란 역시 좋은 존재입니다. 지금은 다행이 투니버스를 볼 정도의 능력은 됩니다(금전적으로 능력이 된다는 건지 친구집에 빌붙을 수 있는 능력이 된다는지는 모르겠습니다).

프리티 사미님 안녕하세요. 저는 요즘 고민이 생겼습니다. 그것은 바로 '사쿠라가 좋아지고 있는 것'입니다. 처음에는 그냥 3기 오프닝곡이 좋아서 계속 들었습니다. 그러다 점점 사쿠라가 좋아지기 시작했습니다. 사쿠라 생각을 하면 괜히 마음이 두근두근 큭! 급기야 오늘은 포켓스테이션용 스티커에 사쿠라 얼굴이 있기에 잘 사보지 않던 다른 잡지를 사버렸습니다. 보고 싶은 기사가 있고 바라던 공략이 있었을 때도 고민고민해서 사보던 그 잡지를 사쿠라 스티커땜에… 붙이고 나니 돈이 아까웠습니다. 스티커가 떼어진 그 잡지는 종이… 쪼가리 크억… 뭐냐…왜… 사쿠라가 좋은거지? 으억~ 이봐 당신 웃지마. 난 당신이 되기 싫단 말이야~(아!죄송합니다) 그럼 BYE 아직은 평범한 이성현 올림

사쿠라를 좋아하는게 그렇게 문제가 되는건가요…? 사쿠라 캐릭터성 뿐아니라 작품성으로 볼 때도 훌륭한 애니메이션입니다. 그 치밀한 설정이나 코스튬 디자인 등 흠잡을 때 없습니다. 훌륭한 작품을 좋아하는 것은 팬의 입장에서 당연한 겁니다. 저도 사쿠라를 그저 평범한 팬의 입장에서 좋아하는 것뿐입니다(정말일까…). 저한테 뒤집어씌우지 마십시오.

HI 사미짱! 입니다. 음하하하…. 잘 보고 있습니다. '변신소녀물은 남자의 로망' 카레이서, 칼부림, 열혈물 등 남자의 로망이라 불리는 것은 많죠. 하지만 진정한 남자라면 「변신소녀물」이라고 자신있게 외칠 수 있을 겁니다. 어렸을 때부터 변신소녀물을 보면서 어느 정도 나이가 차면 관련 상품도 모으면서 코스프레를 직접하고 궁극의 레벨에 이르면 진짜로 변신을 하게 된다는… 뭐 그러한 주장을 하고 있죠. 논문을 하나 써서 학설로 발표해도 가치가 있을 듯 하지 않나요? 호호호! 동감하시겠죠? ^^ 저도 하루빨리 제대를 해야 꿈을 이룰텐데. T.T 변신소녀물을 사랑하는 같은 남자로서 언젠가는 같이 변신을!!! 마지막으로 한마디만 더 하자면 카드캡터 사쿠라는 변신소녀물이 아닙니다. 그 외전격인(신주류라면 어울릴까?) 코스프레물! 그러면 다음에 또…

PS 자! 제2 명대사인 '군바리의 로망은 탈영!'도 있습니다
PS2 에·잇! 동급생 2 교복 어디서 못구하나?

사… 사미짱이라… 흐음…. DD님은 아직 건재하신 것 같군요. 여담이지만 사쿠라짱~을 외치면 군대에 갔던 형님의 친구분이 나올 때 '훗! 남자의 로망은 칼부림' 이라고 당당히 외치시는 걸보고 매우 실망한 기억이 있습니다. DD님, 나중에 한번 만나 변신소녀물에 대한 진솔한 대화를 나눠보고 싶군요. 뭔가 잘 통할 것만 같습니다. 하지만 동급생 2 교복은 좀 참으시는게…. 그 교복은 인기가 지났으니 좀더 새로운 것을 찾아 보는게 좋으실 듯 합니다…(물론 전 아닙니다…).

PS 그렇습니다. 엄밀히 말해 사쿠라는 변신소녀물이 아닙니다. 코스프레물이라… 좋은 표현이군요. 그런데 투하트는 과연 변신소녀물… 일까요…(머리를 자르는 것은 여자의 변신이라 하던데…)

사미니이이임~ 저요~ 이에요. 사쿠라 마지막회 보셨어요? 쿠궁~ 샤오란군이 신짱을 배신하다니! 결국은 사쿠라짱이랑 러브러브. 그치만 둘다 귀여우니까 용서해주죠. 에에~ 사쿠라 끝나고 하는 다!다!다! 도 신짱이 좋아하는 애니라서 다행(해적판 때부터 팬이었어요).

(생략)

글구요~ 사미님은 희창이 젤 좋다고 하셨죠? 신짱은 봉신연의에 나오는 캐릭터들은 전부다아 좋아해요~♥ 그중에서 태공망이랑 보현진, 양전이 좋아~ 아! 황비호도 조아라! 이…이런 아무래도… 신짱은 미소년 중독? 호… 호에~! 그… 그럼… 사미님… 빠… 빠빠이~

PS 카드캡터 샤오란이라는 애니가 나오면 좋겠다고 생각.
PS2 봉신연의 애니소개 감사합니다. 근데… 그 뒷얘긴 실어주실 수 없나요오? 하다못해 보현진이 나오는 거라두… 그럼 넘넘 좋을텐데… -신짱생각-
PS3 이번달은 왠지 신지군에 대한 얘기가 없어요 ㅜ.ㅜ 미안해… 신지군. 진짜루 빠방~♥

결국 마감임에도 불구하고 사쿠라 마지막편은 회사옆 분식집에서 보고 왔습니다. 사람들의 눈초리가 따갑더군요. 아마 영문도 모른체 같이 따라간 원고마스터K는 조금 괴로웠을 겁니다. 그날 게스트로 이와오 준코 씨(토모요 성우)도 출연하여 많은 즐거움을 주었습니다. 특히 즉석에서 연기한 토모요 목소리는 정말 예술이라고 할 수밖에 없더군요. 그리고 생략된 부분…. 그런 위험한 내용은 건전지향 온가족이 보는 게임파워의 본취지와 맞지 않는 관계로 생략조치 취하였습니다.

PS 비디오캡터 토모요가 나왔으면 좋겠다고 생각하는 것은 저뿐일까요?

다음달 예고편

독자코너 마감은 15일~ 어지간하면 20일 전에 보내주셨으면 합니다.
아마 다음달에도 담당자는 변함없이 사미가 맡을 것 같습니다.
사연이 실리지 않는 분들께는 심심한 위로를 드리며 마감에 늦으신 분들의 사연은 (일주일 늦은 저보다 더 늦으시다니 대단합니다) 다음달로 넘어 갑니다.

Coming Soon!! N64

슈팅

퍼펙트 다크(가칭)

■닌텐도 ■2000년 ■미정

N64로 발매되어 인기를 얻었던 「007 골든아이」와 같은 시스템을 채용한 1인칭 시점의 슈팅게임. 해외용은 4월 발매예정이지만 일본판은 조금 늦게 발매된다. 골든아이를 재미있게 즐겼던 유저라면 기대해도 후회하지 않을 게임으로 내용이 궁금한 사람은 해외용을 구해서 플레이해볼 것. 단 멀미조심!

RPG

마더 3 -돈왕의 최후-

■닌텐도 ■5월 ■미정

결국은 발매일이 20세기에서 21세기로 넘어와 버린 「마더 3」. 64DD가 아닌 N64로 발매된다. 현재 공개된 정보로 봤을 때 과연 5월에는 발매할 수 있을지 의문이지만 어쨌든 발매연기를 한 만큼의 완성도를 보여줄 수 있을 거라 생각되니 마더 팬들은 인내심을 가지고 기다려 보자.

어드벤쳐

바이오해저드 제로(가칭)

■캡콤 ■미정 ■미정

우려먹기라는 말도 많지만 발매될 때마다 꾸준히 팔리는 바이오해저드 시리즈의 최신작. 바이오 시리즈 이전의 스토리가 전개된다. 또한 이식작이 아닌 N64만의 오리지널 작품으로 바이오해저드 1에 등장했던 레베카가 주인공으로 등장한다. 바이오 시리즈를 좋아하는 사람은 물론이고, 시리즈를 처음으로 접해보는 사람들도 부담없이 즐길 수 있는 작품.

레이싱

익사이트 바이크 64(가칭)

■닌텐도 ■2000년 ■미정

일반적인 레이싱 모드 외에도 코스를 직접 디자인하여 게임을 즐길 수 있고, 데이터를 서로 교환할 수 있는 등의 참신한 요소를 가진 레이싱 게임 「익사이트 바이크 64」. 순수 레이싱 게임으로도 높은 완성도를 보여주며, 아날로그 컨트롤러를 사용한 미묘한 조작감을 기대할 수 있는 작품.

GB 슈팅

매지컬 체이스

■마이크로 캐빈 ■5월 ■미정

91년 PC엔진으로 등장했던 명작 슈팅 게임 「매지컬 체이스」가 GB로 등장한다. 매지컬 체이스는 주인공 풀을 조작하여 마물들과 싸우는 횡스크롤 슈팅게임으로 GB라고 믿기 힘든 깨끗한 그래픽과 다중 스크롤이 특징. 그리고 무엇보다 PC엔진용과 같은 느낌으로 게임을 즐길 수 있으니 매지컬 체이스 좋아했던 사람이라면 기대해도 좋다.

GB 액션

근육번부 GB 2 -도전! 궁극의 배틀-(가칭)

■코나미 ■여름 ■미정

일본 TV에서 호평방송중인 버라이어티 스포츠 「근육번부(筋肉番部)」 게임보이용 제 2탄. 얼마전 플레이스테이션으로도 Vol. 2까지 발매되어 있으며, 독특한 내용으로 많은 인기를 얻고 있다. 코나미의 참신한 아이디어가 돋보이는 게임으로 2탄에는 5개의 모드와 20종류의 미니 게임이 준비되어 있다.

GB 음악게임

비트 매니아 GB 네트잼(가칭)

■코나미 ■미정 ■미정

GB에서도 많은 인기를 얻고 있는 비트 매니아 시리즈 제 3탄. 이번에는 재패니즘팝 히트곡과 애니송 25곡이 수록되어 있다. 또한 닌텐도에서 개발중인 통신 시스템에도 대응되기 때문에 휴대전화와 PHS를 사용해서 다양한 기능을 즐길 수 있다(일본에서). 아케이드와 비교해도 전혀 떨어지지 않는 완성도를 가진 것이 GB용 비트 매니아의 특징.

GB RPG

소울 겟터

■마이크로 캐빈 ■5월 ■미정

'봉인의 소울(영혼)'을 찾아서 모험하는 정통파 RPG. 이 게임의 최대특징은 소울 시스템이란 것으로 소울이라는 특수한 보석을 펜던트에 장비하면 전투 중에 다양한 공격마법을 펼칠 수 있게 된다. 그밖에도 쿼터뷰의 박력넘치는 전투 등으로 기대를 모으고 있는 게임.

진 여신전생 데빌 칠드런 「흑의 서」, 「적의 서」

■아틀라스 ■미정 ■미정

장대한 시나리오와 참신한 시스템을 가진 진 여신전생 시리즈 최신작. 전투 중 마물과 교섭해서 동료마로 만들고, 서로 합체시켜 새로운 동료마를 만드는 시스템이 매력적인 시리즈로 두가지 버전이 함께 제작되고 있다. 마계와 지상을 오가며 펼쳐지는 방대한 스토리는 GB용에서도 그대로 재현될 예정.

젤다의 전설 힘의 장 -이상한 나무의 열매-

■닌텐도 ■2000년 ■3,800엔

GB로 발매되는 젤다의 전설 시리즈 최신작. 계속해서 새로운 캐릭터와 요소들이 공개되어 기대도를 높이고 있다. 특히 이번 힘의 장에서는 링크의 모험을 도와주는 아이템과 동료들이 다수 등장한다. 어쩌면 닌텐도의 차세대기는 GB가 아닐까 하는 생각이 들 정도로 막강한 인지도를 자랑하는 게임.

GB 레이싱

퍼펙트 쵸로Q

■타카라 ■8월 ■미정

투신전 시리즈로 유명한 타카라의 몇 안되는 히트작 중 하나. 장르는 레이싱 보다 시뮬레이션+RPG 쪽에 가깝다. 쵸로Q는 자신이 직접 조작하는 것이 아닌 실제 쵸로Q와 같이 태엽을 감고 코스를 결정하기만 하면 되는 것으로, 레이스 이외에 파츠의 변경과 RPG형식의 맵 탐색 기능 등 다양한 요소가 준비되어 있다.

경쟁이 필요한 때이긴 하지만...

[김규만 객원기자 E-mail :wanderguy@hanmail.net]

코나미는 지난 3월 31일 자사게임 DDR의 외형을 모방했다는 이유로 PUMP IT UP의 제작사 안다미로를 제소했다. 펌피럽의 발매로 인해 코나미는 막대한 손실을 입었다고 판단한 듯 하다.

하지만 음악게임의 인기가 서서히 식어가는 시점에서 이런 행동은 어떻게 해석해야 하는 것일까? 지금의 분위기라면 오히려 서로 경쟁의 구도를 구축하며 자사의 실력을 신장시켜나가는 것이 더 좋을 것이라는 생각이 든다.

요즘 들어 "음악게임에 식상했다!" 라는 말을 자주 들을 수 있다. 이런 분위기를 쇄신하기 위해서는 제작사들 간의 심리전이 필요한 것이 아니라 적당한 라이벌 의식으로 충분할 것 같다. 어차피 아케이드 산업은 제작사끼리 서로 공존하는 곳 아니었던가? 스틱과 버튼으로 즐기는 게임만 해도 세가가 이미 특허를 가지고 있다 하지만 어떠한가? 제재는 커녕 오히려 기판까지 제공해주는 입장을 취하고 있다. 이것은 결국 아케이드 시장의 공생과 관련된 것. 이야기가 좀 벗어난 듯 하지만 결국 중요한 것은 자사의 입지를 굳히기 위해 경쟁사를 무조건 몰아낸다는 것은 좀 지나치다는 것이다. 세상이 아무리 약육강식의 법칙을 따른다고 하더라도 아케이드 게임 업계만큼은 예외였으면 한다.

서로 적당한, 그리고 정정당당한 경쟁 속에서 더 멋진 작품을 만들어 주었으면 하는 바램이다.

진정한 제로의 영역

스타워즈 레이서 - 아케이드

제작사	세가
장르	레이싱
발매일	봄

작년 여름을 강타했던 영화 「스타워즈 - 에피소드 1」. 그 영화 안에서 등장했던 '포드 레이스'를 기억하는가? 아케이드로 그 모습을 들어낸 「스타워즈 레이서 - 아케이드」는 '포드 레이스'를 게임화한 체감형 게임이다. 특이하면서 편안한 조작감, 멋진 그래픽, 훌륭한 코스 등 게임을 재밌게 즐기는데 필요한 요소들을 다 갖췄다고 할 수 있는데…. 그럼 시속 1,000km를 넘나드는 하이스피드 배틀의 진수를 여기서 느껴보자.

영화를 소재로 한 게임은 많았지만 영화에서 사용된 어떤 이벤트를 게임화한 작품들은 그다지 많지 않다. 하지만 세가의 실력에 '포드레이스' 라는 엄청난 아이템이 더해져 현실에서는 느껴볼 수 없는 고속질주 세계를 체험할 수 있는 게임이 나온다. 레이싱 게임의 또 다른 세계를 보여줄 「스타워즈 레이서 - 아케이드」를 철저히 분석한다.

▶기계의 외형은 이렇게…

▲ 그래픽이라면 걱정 없음

조작법을 알아보자

조작법은 영화에서와 마찬가지로 2개의 레버를 이용한다. 그 조작법중 최대의 특징이라면, 우선회(우측으로 이동)시 오른쪽 레버를, 좌선회(좌측으로 이동)시 왼쪽 레버를 조작한다는 것이다. 순간적으로 더 높은 스피드를 내게 해주는 부스터는 한 경기에 3번까지 사용 가능한데, 부스터 발동시는 속도가 마하를 넘기 때문에 조작이 그만큼 힘들어진다는 점을 유의해야 한다.

▲ 레버는 이런 식의 배치. 가운데의 버튼이 부스터 발동 버튼이다

▲ 속도계를 직접 확인해보자. 거의 마하의 경지다

코스는 4종류

코스는 난이도에 따라 4개의 코스로 나눠져 있다. 영화에서 나왔던 장면을 그대로 따온 코스가 있는가 하면, 원작에 등장하지 않는 혹성을 모티브로 만든 것도 있다. 그래서인지 모든 코스가 개성적이다. 자신의 수준에 맞는 코스를 골라 1경기씩 진행해나가는 방식이며, 3바퀴를 가장 먼저 도는 레이서가 우승하는 룰을 가지고 있다. 이제까지의 레이싱 게임에서 볼 수 없었던 아름다운 그래픽에 취해 게임에서 지더라도 기쁠 수도…?

▲ 코스 셀렉트 화면. 코스가 아주 많이 준비되어 있어 달리는 맛과 보는 맛을 제공한다

코스 미리 보기

아직까지 많은 코스가 공개되지 않았지만 「EASY」 스테이지에서 처음 등장하는 코스만이라도 소개하도록 한다.

■ 타투인(TATOOINE)

모래와 암벽으로 이루어진 타투인(TATOOINE)코스는 기본적으로 코너링에서 승부가 결정된다. 코스에서 볼 수 있는 코너링을 어떤 속도로 통과하느냐가 경기의 시간단축을 좌우할 것이다. 하지만 코스자체가 어려운 코스가 아니기 때문에 어떤 포드를 이용하더라도 무난하게 클리어 가능한 코스. 한마디로 말해 포드의 조작법을 익히기에 더없이 좋은 코스라고 할 수 있다.

▲ 보는바와 같이 스트레이트 코스가 많다

▶ 하지만 긴장할 수 없을 정도의 코너가 등장해준다

▲ 이런 뛰어난 그래픽을 보고도 안 놀란다면 시력을 의심해봐야 할 듯

◀ 피니쉬~ 사실 1등만이 기억에 남는다

ARCADE

프로 저격수의 저력을 보여주지…

고르고13

제작사	남코
장르	건슈팅
발매일	발매중

만화를 원작으로 만든 게임인 「고르고13」. 원작의 스토리를 충실하게 재연함은 물론 깨끗한 그래픽이 매력적인 게임이라고 할 수 있다. 게임 진행을 보다 쉽게 도와줄 디지털코믹(만화책에 사용된 장면을 약간 편집해서 게임내에서 사용한 것)로 「고르고」B의 원작 스토리를 모르는 사람들도 즐겁게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 전문 스나이퍼의 세계를 체험해보고 싶은 사람이라면 어서 라이플을 거머쥐자.

「고르고13」은 코나미의 「사일런트 스코프」처럼저격수가 되어 표적을 제거하는 게임이다. 하지만 「사일런트 스코프」와의 차이점은 기본적인 스토리가 있어 그 흐름을 따라가야 한다는 것이다. 상황에 맞게 주어진 타겟을 처리하는 것이 목적인 「골고13」. 이번달에는 가장 기본적인 부분인 기체의 외형과 게임의 진행에 대하여 알아보기로 한다.

▲ 원작을 충실히 재연한 게임이다

외형을 살펴보자!

듬직하게 생긴 외형. 큰 화면 중앙에 라이플이 설치되어 있다.

이것이 기계의 외형. 듬직하다 못해 빵빵하다 ▶

게임의 진행은 이렇다!

골고13은 다음과 같은 진행을 보여준다. 자신이 즐기고 싶은 스테이지를 선택하면 거기에 맞는 상황이 전개되고 그 미션을 어떻게 클리어했는가에 따른 브리핑이 기다리고 있다.

▶ 스테이지 셀렉트

「고르고13」에서는 모두 20화의 내용이 준비되어 있다. 처음에 선택이 가능한 스테이지는 5개뿐. 하지만 게임의 조건을 만족시켜 클리어하게되면 새로운 스테이지가 등장하게 된다. 19화를 모두 클리어 하면 사진에 보이는 것처럼 !의 자리에 최종 스테이지가 자동적으로 등장한다.

▲ 스토리가 가득 준비되어 있다

▶ 디지털 코믹

스테이지를 선택하고 나면 원작에서 사용된 그림에 효과음과 특수음이 첨가된 디지털 코믹이 전개된다. 한마디로 말해 스토리를 이해할 수 있는 부분인데, 플레이어는 이곳에서 자신이 처리해야할 표적을 확인할 수 있다.

▲ 게임하면서 만화책을 볼 수 있군…

▶ 브리핑

저격 장면(scene)에서 등장하는 타겟의 모델을 보여준다. 그리고 조준거리나 제한된 탄수, 제한시간에 대한 설명을 해준다. 클리어의 조건을 확인할 수 있다.

▲ 자세한 설명으로 게임을 도와준다. 단, 일어다…

저격 장면

이제 본격적으로 게임을 시작할 수 있다. 플레이어는 3D 폴리곤으로 만들어진 배경에서 자신이 저격해야할 타겟을 찾아 제거해야한다. 저격 타이밍이 오면 플레이어는 근접센서를 사용해 표적을 확대할 수 있다. 게임의 설정은 아주 쉽게 되어있지만 게임내에서 제한된 탄수와 시간을 생각한다면 한치의 오차도 허용하지 않는다. 결국 프로의 정신을 요구한다는 것인데….

▲ 평상시

▲ 확대됐다

라이플

라이플은 원작 만화에서 골고13이 애용하는 모델을 그대로 사용하였다. 게임을 하는데에 있어 적합할 정도의 중량감을 가지고 있다. 뿐만아니라 실제총과 사이즈가 같아서 게임에 몰입도가 한 단계 업.

◀ 라이플은 이렇게 생겼다

스코프

스코프는 미국 타스코사에서 생산되고 있는 것을 채택하였다. 이 스코프 하부에 설치된 근접센서는 플레이어가 먼거리에 있는 타겟을 쉽게 잡아낼 수 있도록 도와줄 것이다.

고급 스코프로군 ▶

우리는 지원군

길티기어 X

제작사	아트시스템웍스
장르	격투액션
발매일	6월

발매일을 눈앞에 두고 있는 「길티기어 X」. 독특한 시스템과 판정으로 많은 인기를 누리고 있는 길티기어의 아케이드 버전인 「길티기어 X」. 이번달에는 발매직전 총정리로 캐릭터소개와 캐릭터의 기술들을 대공개한다.

「길티기어」는 PS로 발매되어 큰 인기를 얻은 아트시스템웍스의 격투액션 게임이다. 인기가 너무나 좋아서일까? 아케이드로도 그 모습을 드러내려 하는데…. 길티기어란 게임에서독특한 것은 시스템만이 아니다. 캐릭터, 캐릭터의 기술 모두 매력적인 부분이 있다. 그럼 발매직전 막간을 이용한 공략을 시작해 보기로 하자.

기본조작

8 방향 레버와 4개의 버튼을 이용하는 「길티기어 X」. 기본 조작은 다음과 같다

- **공격** : Ⓟ(펀치), Ⓚ(킥), Ⓢ(작은 베기), Ⓗ(큰 베기)
- **상단 가드** : 레버 ←
- **하단 가드** : 레버 ↙

캐릭터별 기술표 정리

솔 배드가이 (SOL-BADGUY)

말없이 묵묵한 성격의 냉혈한. 일격필살의 공격을 주로 사용한다 생물병기(기어)의 실험체로 이용되었던 과거를 가지고 있다. 압도적인 전투능력을 가지고 있는 것이 특징이다.

필살기

기술	커맨드	비고
건플레임	↓↘→ Ⓟ	
볼카닉바이퍼	→↓↘ Ⓢ or Ⓗ	공중가능
밴디트 리볼트	↓↘→ Ⓚ	공중가능
라이오트 스탭	↓↙← Ⓚ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
타이런레이브	→↘↓↙←→ Ⓗ	

카이-키스케(KY-KISKE)

태어날 때부터 특수한 능력을 지니고 태어난 카. 16살에 성기사단 단장을 역임할 정도의 천재검사다. 오로지 정의만을 믿으며, 대전이 끝난 지금에도 인간들의 평화를 지키려는 치안기관에 소속되어있다.

필살기

기술	커맨드	비고
스턴엣지	↓↘→ Ⓢ or Ⓗ	S로는 공중에서도 가능
바이퍼즈 라즈트	→↓↘ Ⓢ or Ⓗ	공중가능
스탄디퍼	↓↘→ Ⓚ	
그레센트스래시	↓↙← Ⓚ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
라이드 더 라이트닝	→↘↓↙←→ Ⓗ	

조니(JHONNY)

13살 때 자신의 아버지를 생물병기(기어)로 죽인 과거를 가지고 있다. 그 이후에도 계속된 그의 삶은 결국 정(情)이라는 것과는 벽을 쌓아버린 사람으로 만들어버렸다. 결합베기의 달인으로 지식과, 경험이 많다는 것이 그의 특징.

필살기

기술	커맨드	비고
미스트파이너	↓↘→ Ⓟ or Ⓚ or Ⓢ	모으기 자세
자세이동	자세중 →	
자세캔슬	자세중 Ⓗ	
날아가라! 가 아니다	↓↙← Ⓚ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
각성기	→↘↓↙←→ Ⓗ	

그랜베리 - 쟈무(藏士縁 沙夢)

지는 것을 싫어하는 강인한 성격을 가지고 있다. 타인을 철저히 무시하는 자기중심적인 성격. 세상에서 믿을 것은 자신뿐이 다라는 생각 때문에 권법을 연습하게 된다. 또, 세계에 자신의 이름을 남기겠다는 일념하나로 밤을 지새워 연습을 한다. 하지만 요리 솜씨 만큼은 권법과도 맞먹을 수준이 라는데….

필살기

기술	커맨드	비고
드래곤킥	↓↘→Ⓚ	공중가능
화염과 함께 돌려차기	↓↙←Ⓚ	공중가능
회전 물구나무서서 차기	→↓↘Ⓚ	공중가능
살짝 피하기	↓↙←Ⓢ	몸 보호
백보신권	↓↘→Ⓟ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
에너지 폭발	→↘↓↙←→Ⓗ	

밀리아 - 레이지(MILLIA - RAGE)

어린시절 양친을 잃고, 암살집단에 들어간다. 그곳에서 여러가지 암살술을 배우게된다. 하지만 스스로 자신이 몸담았던 암살집단을 파괴해버린다.

필살기

기술	커맨드	비고
라스트세이커	Ⓢ 연타	
턴뎀 탑	↓↘→Ⓢ or Ⓗ	
배드문	공중에서 ↓↘→Ⓟ	
전방구르기	↓↙←Ⓚ	
아이언 세이버	↓↙←Ⓟ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
윙가	→↘↓↙←→Ⓗ	

칩-자누프(CHIPP-ZANUFF)

어린시절 약을 오남용하여 마피아에 관여하게 된다. 훗날 어떤 닌자에게 구출되어 가르침을 받게 된다. 조직 사람에게 살해된 스승의 복수를 꿈꾸고 있다.

필살기

기술	커맨드	비고
알파 블레이드	↓↘→Ⓟ	공중가능
베타 블레이드	→↓↘Ⓢ	공중가능
감마 블레이드	←↙↓↘→H	
곡식전이	↓↓ Ⓟ or Ⓚ or Ⓢ or Ⓗ	
곡식미채	↓↙←Ⓚ	
환각참	←↙↓↘→Ⓚ	

각성필살기

기술	커맨드	비고
만귀멸쇄	↓↘→↓↘→Ⓚ	

포템킨(POTEMKIN)

세상 누구보다도 자연을 사랑한다. 군사국가 젭프의 병사. 상관과 함께 쿠데타를 일으킨 후 평화적 자치를 주도하고 있다.

필살기

기술	커맨드	비고
메가피스트 전방	↓↘→Ⓟ	
메가피스트 후방	↓↙←Ⓚ	
슬라이드헤드	↓↘→Ⓢ	
해머 홀	← 모았다 → Ⓗ	잡기
포춈킴바스타	→↘↓↙←→Ⓟ	잡기

각성필살기

기술	커맨드	비고
헤븐리 포춈킴바스타	↓↘→↓↘→Ⓢ	잡기

질리게 하늘을 날아보자

브레이브 블레이드

■ 제작사 남코
■ 장르 슈팅
■ 발매일 4월

「브레이브 블레이드」는 '적의 탄환을 막아낼 수 있다' 라는 색다른 시스템으로 만들어진 슈팅게임이다. '적의 탄환을 막는다' 라는 개념은 이미 사용된 적이 있지만, 「브레이브 블레이드」의 경우는 좀 다르다고 할 수 있다. 독특하면서 새로운 시스템을 가진 슈팅게임. 어떻게 다른지 차근차근 살펴봄과 동시에 「브레이브 블레이드」에 대해 알아보기로 하자.

「브레이브 블레이드」는 "적의 탄환을 막는다고? 말도 안돼!" 라는 비명을 지르게 만드는 슈팅게임이다. 게이머는 2개의 모드를 활용해서, 때론 쏘고, 때론 막으며 게다가 칼로 성둥성둥 적을 베어가며 게임을 클리어해야 한다. 이번 달에는 게임의 중심이 되는 두 개의 모드 및 5종류의 기체에 대해서 알아보기로 하자.

두 개의 모드를 적절히 구사하라!

기본 조작은 아주 간단하다. 레버는 기체의 이동을 하는데 사용하고, 3개의 버튼은 샷(원거리공격)과 소드(근거리공격), 코어각성(봄버)에 대응된다. 파워업 아이템을 입수하면 최고 4단계까지 레벨이 올라간다. 앞서 말한 두 개의 모드란 샷 버튼으로 전환되는 파이터 모드와 소드 버튼으로 전환되는 나이트 모드를 말한다. 그럼 각 모드를 자세히 알아보도록 하자.

■ 파이터 모드

적과 일정한 거리를 두고 게임을 진행해야 하는 경우에 사용하면 좋다. 비행스피드가 올라가는 장점이 있지만 파이터 모드에서는 적의 탄환을 가드할 수 없다는 단점이 있다. 역시 민첩함으로 승부하는 것이 좋다.

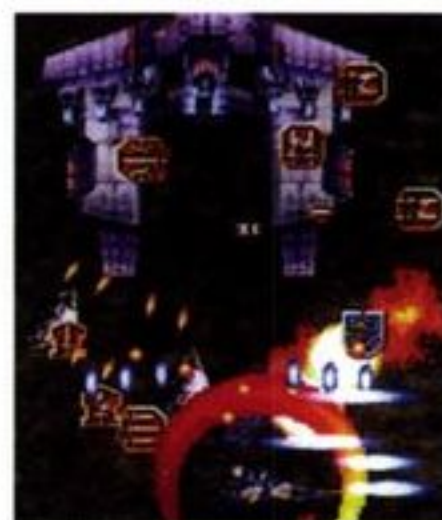
▲ 파이터 모드. 탄환을 막을 수 없기 때문에 적의 탄환을 반드시 피해야한다

■ 나이트 모드

적과 바싹 붙은 상태에서 싸워야하는 나이트 모드는 파이터 모드에 비해 민첩성은 약간 떨어지지만, 소드 버튼을 통해 가드기능을 사용할 수 있다. 나이트 모드는 섬세한 조절이 필요하지만 파워가 상당히 강하다는 장점을 가지고 있다

▲ 가드 발동!

가드 게이지가 중요!

사진의 좌측아래에 보이는 것이 가드 게이지다. 적탄을 많이 가드하게 되면 이 가드 게이지가 떨어진다. 적의 기체를 제거하면 그만큼 게이지가 회복되니 걱정할 필요는 없다. 또한 파워업 아이템으로도 게이지가 상승한다. 게이지가 0이 되면 더 이상 가드가 불가능하니 요주의!

▲ 나이트 모드. 적과 바싹붙어 승부하자

▲ 파워는 무식함을 뛰어넘는다

▲ 나이트 모드의 특권. 적의 탄환을 막는다

개성적인 능력을 가진 기체들

이 게임에는 모두 5종류의 기체가 등장한다. 기체마다 공격력과 기동력, 그리고 공격무기 등의 차이를 보이는데 자신이 좋아하는 스타일의 기체를 골라 사용하자.

레무
공격력이 낮다. 하지만 무기의 공격범위가 넓다는 장점을 가지고 있다. 초심자에게 권장하는 기체.

로제
무기공격은 기체의 전방으로 창을 던져 회전시키는 공격으로 범위가 넓은 편이다. 소드 공격이 워낙 좋은 편이라 샷 공격은 거의 사용하지 않게 되는 기체.

베르규스
이동력은 느리지만 무기 공격력이 월등이 강한 기체. 크기가 작은편에 속한다. 소드 공격 이외에도 드릴샷 역시 강하다. 전형적인 파워 기체.

키스
소드 무기는 리치가 아주 길다. 하지만 범위가 좁아 밀집된 적에게만 사용할 수 있다. 이동력으로 승부하는 기체라고 할 수 있다.

카니
소드 무기는 기체의 절반 정도를 보호하며 공격한다. 공격력이 좋은 캐릭터로 근접전에 유용한 기체지만 크기가 큰 것이 흠이라면 흠.

영망진창 뒤죽박죽 전투의 극치

메탈슬러그 3

METAL SLUG 3

제작사	SNK
장르	액션
발매일	발매중

오랜 침묵기를 두고 이제야 그 모습을 드러낸 「메탈슬러그 3」. 「메탈슬러그 시리즈」는 SNK의 대표적인 진행형 액션게임으로 전작들 모두 높은 인기를 얻었는데, 새롭게 등장한 이번 작품은 어떤 모습으로 다가올지 사진을 통해 알아보기로 하자.

분기가 존재

이제까지의 시리즈는 일방적인 진행으로 게임을 즐겨야했지만 「메탈슬러그 3」에서는 분기가 존재한다. 분기를 어느곳으로 선택하는가에 따라 난이도가 변화하게 된다. 분기를 잘 선택하게 되면 스코어아이템이 많이 나오니…. 고민하지 않을 수 없다.

분기의 시작

▲ 분기가 나오면 심사숙고하자

▲ 조심해서 건너자

▲ 무수히 많은 적이 기다리고 있다

▲ 건너가고 싶었는데 배를 타게되지는 않겠지

▲ 이쪽은 좀 쉬운 코스인 듯 보이는데…

사진과 같은 조건이 되면 어디로 갈 것인가를 결정해야 된다.

분기를 정했다면 실행에 옮기자. 하지만 커맨드 분기가 아닌 액션으로 분기 동작을 실행해야하므로 주의해야한다. 잘못해서 다른 곳으로 가면 안되니까…. 분기를 제대로 수행하면 주어진 길을 진행하게 된다.

타마

이름	타-마이클 로빈 (TARMICLE ROVING III)
성별	남
국적	일본 북해도
직업	정규군PF대 대위 · 제1중대부장
생일	2005년5월1일
나이	26세
신장	174Cm
체중	68Kg
혈액형	AB형

피오

이름	피오리나 게미 (PHIOLINA GERMI)
성별	여
국적	이탈리아 제노바
직업	정규군정보부 슈퍼로이즈 상급조장
생일	2008년10월2일
나이	23세
신장	158Cm
체중	43Kg
혈액형	O형

에리

이름	카사모토 에리 (ERI KASAMOTO)
성별	여
국적	일본 히로시마
직업	정규군정보부특수부대 슈퍼로이즈 여동군조장
생일	2010년 6월 6일
나이	21세
신장	168Cm
체중	50Kg
혈액형	B형

마르코

이름	마르크리어스 데니스 루시 (MARCHRIUS DENNIS ROSSI)
성별	남
국적	미국 아이다호 주
직업	정규군PF대 소좌 제1 중대대장
생일	2005년 4월 13일
나이	26세
신장	180Cm
체중	75Kg
혈액형	A형

「오락실 들쑤시기」그 마지막 이야기는 약간 게임외적인 이야기를 다루고자 한다. 이달의 주제는 예로부터 오락실에서 대대로 내려오는 희귀하고 재미있는 게임 제목들에 관한 것이다. 조금 생소하기도 아니 완전히 이상한 제목이 있는가하면, '오! 이것이다'라는 생각이 들 정도로 어울리는 제목들도 있었다. 이상한 게임제목의 대다수는 바로 오락실 업주의 작명솜씨에 의한 것이다. 불과 몇 년 전까지만 하더라도 이 이야기는 남의 이야기가 아니었다. '쑤시기' '긁기' 만큼이나 기억에 남을 그 옛날, 멋지고 황당했던 게임 이름들을 다시 한번 되돌아보는 것은 어떨까?

오락실 들쑤시기

어릴 적에 한번이라도 오락실에 간 경험이 있다면(없다고 할 사람이 몇이나 될까….) 오락기 위에 굵은 유성매직으로 쓰여있는 황당한 제목들을 접한 기억이 있을 것이다. 때로는 게임 자체를 즐기기보다 게임제목을 보며 더 즐거워했을 정도로 '웃겨주는' 제목들이 가득한 오락실이 있었으며 그러한 시절이 있었다. 이번달에는 '오락실 주인'이 '작명소 주인'이기도 했던 그 시절을 되돌아보도록 하자(물론 시공을 초월하여 현재까지 '즐거운 게임제목'을 선사해주는 업주분들이 아직도 곳곳에 남아계시다).

작명 (作名)

다 아는 얘기겠지만 작명의 시작은 이렇다. 게임이 처음 들어오게 되면 그 게임의 제목은 일어로 되어있거나 영어로 되어있다. 일어나 영어로 되어있기 때문에 게임 제목을 알기도 어려웠다. 그래서 이것을 좀 더 이해하기 쉽도록 만들어보겠다는 오락실 주인장의 의도아래 게임의 제목이 바뀌기 시작했다. 이 과정에서 어떤 것은 멋지게, 어떤 것은 황당하게 변화되었는데, 그것들 중에는 말로는 표현할 수 없는 오락실 주인의 센스가 느껴지는 것도 있었다. 그럼 이제부터 그 게임들에는 어떤 것이 있는지 살펴보기로 하자.

◀ 이곳이 바로 모든 사건의 진원지. 여기에 뭐라고 적어 넣는가에 의해 모든 것이 변해 버린다

■ 작명으로 희생된 게임들 ■

다음과 같이 작명으로 인해 희생된 게임들은 무수히 많다. 입에서 입으로 전해져 내려오는 구전설화같이 누가 꼬집어 말하지 않아도 모두 알고 있었던 게임제목들을 보면 가끔은 어이가 없어질 때도 있다. 하지만 뭐 어떤가 그저 재미있게 게임을 즐길 수 있었던 그때, 이처럼 변화된 제목으로 한번 더 재미있어질 수 있지 않았을까? 자 그럼 이제 작명으로 희생된 게임들을 살펴보기로 하자.

테라크레스타

■국내 명칭 : 불새, 독수리오형제

「테라크레스타」는 누구나 한번쯤은 본 기억이 있는 슈팅 게임이다. 처음에는 1대의 비행기를 이용해 싸우지만 점차 새로운 비행기들이 등장하여 결국에는 5대가 합체하게 되는데 이때 불새로 변하여 싸우는 게임이다. 불새로 변한다는 점에서 일맥상통하는 「독수리5형제」와 「불새」 혹은 띄어쓰기 위치 하나로 사람을 기절시킨 「테라크레 스타」 등의 이름이 사용되었다. 「테라크레스타」의 경우, 국내에 처음 들어 왔을 당시만 하더라도 이름이 어느정도 사용되었지만 어느 시점에선가 「독수리5형제」 라는 이름이 쓰여지기 시작하다가 결국 「테라크레스타」라는 원제는 없어지고 말았다.

파이널 파이트

■국내 명칭 : 도지사의 딸을 구하라

사실 이 게임은 일본 캡콤에서 개발이 한창이던 때부터 제목에 한 일화를 가지고 있는 작품이다. 개발초기의 제목은 「스트리트 파이터 '89」였으나 발매될 때는 「파이널 파이트」라는 이름으로 개명된 것이다. 하지만 국내에서는 그 상황이 더 악화되었다. 바뀐 이름들 중에서 게임의 내용을 한마디로 압축한 「도지사의 딸을 구출하라」라는 '스토리 이해형' 제목으로 인상깊은 개명사례. 그밖에 개발당시의 제목과 흡사한 「스트리트 89」 등이 있다.

이카리 시리즈

■국내 명칭 : 잇갈이, 람보

「이카리」는 '분노(怒り)'를 뜻하는데, 일찍부터 개명의 괴로움을 겪은 케이스. 대표적인 이름으로는 「성난 잇갈이」가 있으며 간혹 볼 수 있었던 이름으로는 「람보」나 「코만도」가 있었다. 그리고 「이카리」의 대를 이은 「이카리 2」의 이름은 「왕갈이」로 변모하였다.

RUN & GUN

■국내 명칭 : 룬건

코나미의 인기 농구 게임이었던 런&건 이 게임의 이름도 예외는 아니었다. 시리즈로 2탄까지 나와있는 런&건의 바뀐 이름은 원제를 창의적 발음을 통해 읽어낸 「룬건」 과 어린이에게 꿈과 희망을 주는 미래지향적인 제목, 「나의 꿈은 농구스타」가 있었다.

모탈컴뱃

■국내 명칭 : 킥복싱과 격투기

실사 격투게임, 모탈컴뱃은 절도있는(나쁘게 말하면 뻣뻣한) 모션 때문인지 난데없기 그지없는 「킥복싱과 격투기」로 불리기도 했다. '동남아 분위기의 어색한 캐릭터 때문이다', '게임 프로그래머가 아니라 킥복서가 만든 게임 같아서다' 등등 의견이 분분했지만 만행을 저지른 오락실 주인아저씨는 끝까지 노코멘트로 일관했다. '풀리지않는 신비'로운 개명사례.

용호의 권 2
■국내 명칭 : 무쇠주먹 용팔이

스트리트 파이터 2 만큼의 인기를 끌었던 용호의 권의 경우도 비슷하다. 「무쇠주먹 용팔이」, 「스트리트 파이터 3」등이 일반적으로 사용 된 '새 이름' 들. 「스트리트 파이터 3」라는 제목은 아마도 비슷한 도복 캐릭터 료(용호의 권)와 류(스파)를 혼동한데서 기인한 것으로 추측된다.

KOF 시리즈
■국내 명칭 : 싸움왕, 용맹격투

KOF시리즈는 좀 독특하게도 대만판 제목이 그대로 사용되었다. 대만의 규칙에 따라 「용맹격투(勇猛格鬪) 1대, 2대, 3대」로 이어졌다. 하지만 예외는 있는 법. 용맹격투라는 이름 외에도 「94년도 싸움왕」이 있었으며 영어가 능숙했을지도 모를 주인장들이 사용한 「격투기의 왕」도 있었다.

스트리트 파이터 2
■국내 명칭: 장풍소년

역시 인기 있는 작품일수록 오락실 주인들이 신경을 써서 이름을 만든 듯 하다. 스트리트 파이터 2의 경우는 오락실마다 다른 제목이 붙어있을 정도로 빈번한 '창씨개명'의 사태를 맞이했다. 「장풍소년」, 「회오리 소년(?)」, 「거리의 싸움꾼」 등이 대표적인 예이다. 영어 번역의 실수로 등장한 이름도 꽤 존재하는데 그 예로는 「스트레스 화이터」, 「스트리트 화이어」등이 있다. 하지만 개인적으로 개명 센스 1위로 꼽고 싶은 것은 강남 모 지역에서 볼 수 있었던「내 주먹을 맛보아라!!(느낌표 2개가 중요하다)」이다.

사무라이 쇼다운
■국내 명칭 : 후지산 대결투

2D 검술게임 「사무라이 쇼다운」은 작품을 완벽히 이해한 작명가(오락실 주인아저씨, 혹은 아줌마)에 의해 멋진 이름으로 재탄생했다. 게임의 배경으로 나오는 후지산을 이름에 적용시킨 「(여름방학 특선) 후지산 대결투」라는 제목이 있었는가 하면, 게임에 등장하는 캐릭터들을 생각해 지은 「(여름방학 특선) 무림 호걸의 대결투」가 있었다. 그런데 어째서 '여름방학 특선'일까. 당시는 학생들이 놀기 좋은 여름방학 기간 그래서 방송 뿐만아니라 거의 모든 부분에 사용되었던 용어가 바로 '여름방학 특선' 이었다. TV에서 재미있는 프로를 방영할 때면 항상 위의 용어가 사용되곤 했다. 그래서 그 여파로 오락실 게임제목까지도 여름방학 특선이 붙게 된 것이라고 함부로 추측해본다.

스타디움 히어로 시리즈
■국내 명칭 : 신야구

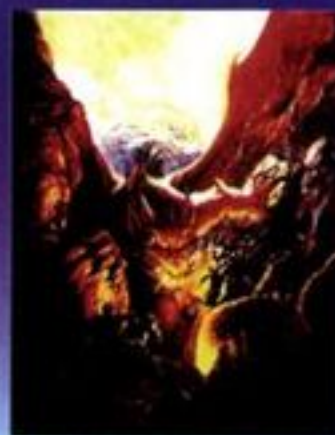
정식 명칭은 「스타디움 히어로」지만 어찌된 일인지 국내에서는 「신야구」라는 이름이 더 유명한 게임이다. 야구와 타율 0.482로 유명한 게임. 자주 사용되던 이름으로는 위에서 얘기한 「신야구」와 「봉황대기 전국 야구」 가 있다. 그리고 최신작인 「스타디움 히어로 98」의 경우, 교육수준의 향상에 의해 「야구장의 영웅」이라는 이름을 달고 오락실 구석에서 먼지를 덮어쓰고 있다.

소울칼리버
■국내 명칭 : 투사의 혼

소울칼리버는 최신작인데도 불구하고 옛 시대의 작명법에 의거한 이름이 붙여진다. 대표적인 것으로는 「투사의 혼」과 「무사의 혼」이 있으며, 국적불명의 제목 「칼무라이」 등도 볼 수 있다. 오락실 주인아저씨는 어떤 생각으로 이 같은 신조어를 만든 것일까?

아랑전설
■국내 명칭 : 스트리트 파이터 3 - 늑대의 전설

축이동의 개념을 사용했었던 격투 게임인 아랑전설. 바뀐 이름을 보면 정말이지 이해가 가지 않는다. 「용호의 권」의 경우는 캐릭터가 약간 비슷했기 때문이라고 하더라도 아랑전설과 스트리트 파이터가 똑같다는 느낌은 전혀 없다. 하지만 새로 만들어진 이름은 「스트리트 파이터 3 - 늑대의 전설」.

던전 & 드래곤즈
■국내 명칭 : 깊은 던전의 용가리

아케이드의 액션RPG로 유명한 던전 & 드래곤즈는 거의 모든 곳에서 정상적인 이름을 달고 있었지만 간혹 이런 이름들을 볼 수 있다. 「깊고 깊은 던전속의 용가리」. 또한 약 광고를 연상시키는 「던전엔 드래곤」 등도 기억에 남는 이름들이다.

아직도 작명의 역사는 계속된다…

그럼 지금은 어떨까? 지금도 작명의 역사는 계속되고 있다. 물론 그 수는 극소수에 불과하지만 지금 게이머들에게 나름대로의 이야기 거리를 만들어 준다. 자! 그렇다면 실제로 쓰이는 모습을 살펴보기로 하자. 오락실 주인장과 검은색 매직펜이 빛을 말하는 순간이다.

▲ 투사의 혼이 느껴지는가?

▲ 투사의 왕도 있다

▲ 어째서 보글보글은 방울놀이가 되어있는 것일까?

▲ 교육효과가 있긴 있었다

마치며

단순히 생각해보면 '그러려니' 하고 넘어갈 수도 있는 이야기가 바로 작명에 관한 이야기가 아닌가한다. 하지만 조금이라도 생각을 해본다면 '쑤시기'나 '긁기' 만큼 재미있던 오락실의 추억이 아닌가한다. 아쉽게도 조금씩 그 모습을 잃어가는 옛 오락실의 추억들…. 이번달을 마지막으로 막을 내리는 오락실 들쑤시기는 그런 옛 추억들을 다시 한번 기억해보자는 취지에서 기획한 글이다. 이 글을 읽은 독자라면 한번쯤 옛기억을 되살려가며 게임을 해주었으면 하는 바램이다. 매번 강조하는 것이지만 역시 게임은 즐거워야한다. 언제라도…, 어디서라도….

근성이면 감천이다

떠돌이인 저도 글로벌 시대에 발맞춰 e-mail로도 사연을 받기로 했답니다.
@가 이리저리 보이는군요. 골뱅이 무침은 맛있는데…
자 이번 달도 힘들었지만 멋지게 달립니다.

- E-mail 주소 : wanderguy@hamail.net -

정명훈

떠돌이님 안녕하세요? 정말 오래간만이네요. 연하장 보냈던 명훈입니다. 기억하실지 모르겠네요. 헤헤~ 요즘에는 오락실에 가면 할게 없어서 고민입니다. 그 이유는 요즘 오락실에 가면 느긋하게 할 수 있는 '100원짜리 오락'이 없기 때문이죠. 참 잡지의 소식을 보고, DC의 화면을 보고 DOA2를 하고 싶었는데 오락실에만 가면 펌프나 디디알이 반겨주니 어쩔수가 없더라구요. 디디알도 트릭만 하다가 SSR까지 할 정도로 실력이 늘었습니다. 근데 오락실에 가는 회수보다 PC방에 가는 횟수만 늘었어요. 자연히 타수도 늘었구요 지금까지도 DOC2를 못 해봤는데 내일은 뒤져서라도 꼭 해볼겁니다. 얼마전 TTT를 하러 잘 가던 오락실에 갔는데 그 오락실에도 역시나 몇대의 경품게임과 펌프가 있을뿐 TTT는 감쪽같이 사라지고 없더군요. 아무리 장사를 위해서라지만, 그걸 보고 조금은 이상하다는 생각이 들었어요. 저번호 파워에서도(파워 앙케이트) 아케이드의 음악게임에 대해서 조사했었잖아요. 그때 이런저런 생각을 많이 해봤답니다. 떠돌이님. 과연 음악게임이 수그러들고 예전의 오락실의 모습이 되살아날 수 있을까요? 펌프나 이지같은 한국게임이 인기를 끌고 있다는 것은 물론 반가운 일이지만…. 언제까지 오락실에서 방방 뛰기만해야 할까요? 휴~ 너무 심각한 이야기만 한 것같네요. 저도 경품게이이나 할까요? 경품게임기와 펌프로 가득차 있는 오락실 때문에 어쩐지 가슴 한 구석이 허전한 것을 느낍니다. 아! 말이 너무 길어졌군요. 그럼 떠돌이님! 안녕히 계시구 일 열심히 하세요. FIGHTING~!

오랜만이군요 명훈군. 그 바빴던 크리스마스때 달랑 크리스마스 카드를 던지고 모습을 감춘 독자지요. 네, 요즘에는 오락실에서 100원짜리 오락을 보기가 힘들어졌더군요. 전부 펌프방, 디디알방…. 너무 많아지는 추세가 아닌가 합니다. 언젠가 후회할 날이 올지도…. DOA2가 아주 인기더군요. DC에 모드칩달기 열풍과 PS2의 DOA2도 아주 물건이 동이날 정도라고 하니…. 질문에 답변을 해야겠군요. 아마도 조만간 음악게임은 인기가 추락할 것으로 예상됩니다. 너무 시간이 오래갔거든요. 지금 벌써 3년째가 되어가는데, 슬슬 질릴 때가 되지 않았나합니다. '너도 나도 음악게임'의 추세가 심각할 정도거든요. 철권 4와 버파 4, 그리고 이미 지금 분투를 하며 싸우고 있는 DOA2 에게 희망을 걸어보고 있는 중입니다. 언젠간 결정이 되겠지요. 하지만 제 바램은 이 두 개의 게임이 공존하는 오락실입니다. 한쪽에 치우치지 않고 적당히 조화를 누리며 즐길 수 있었으면 합니다. 음악게임이 국내 아케이드 시장에 미친 영향에 대해서는 한번쯤 생각해야 된다고 봅니다. 열악한 환경속에서도 음악게임으로 세계시장을 위협하고 있는 안다미로와 어뮤즈 월드 등등. 여러 게임 제작사들이 움직이기 시작했거든요. 아마 조만간 국내 게임계에도 세가와 같은 거물 아케이드 업체가 탄생할지도 모르겠습니다. 앗! 이거 말이 삼천포로 빠졌군요. 결론을 내리자면 재미있게 즐길 수 있는 것이라면 음악 게임이던 100원을 넣고 느긋하게 할 수 있는 게임이던 모두 필요하다는 것입니다.

박준호

안녕하세여 떠돌이형. 떠돌이면 이 엽서를 못받으실지도…. 농담이구요. 음~ 음~ 음~. 제 친구 이야기를 해드릴까요? 해달라구요? 그러죠 뭐. 언제인지는 정확히 모르지만 저는 변함없이 학교에 등교했습니다. 그리고 친구들과 놀았죠. 그런데 어느 친구 녀석이 맨땅에서 뛰는 것입니다. 그러더니 자기 취미는 오늘부터 맨땅에서 펌프를 하는 것이랍니다. 그 이후 볼 때마다 뜁니다. 그 녀석 말입니다. 저는 디디알류의 게임을 잘 못합니다. 쓰라린 경험 뒤로는 부동의 디디알러가 되었고 그 이후로는 하지 않습니다. 그럼 이만 줄이겠습니다. 수고하세요.

펌프 증후군의 발병시 나타나는 지극히 당연한 증상입니다. 아마도 빠른 시일 안에 펌프를 하지 않거나 몸을 풀지 않는다면 아주 위험하게 됩니다. 농담입니다. 준호군은 부동의 디디알러가 되었군요. 엣? 부동의 디디알러? 잘 못하신다면서요? 준호군은 사실 뛰어난 디디알 실력을 숨기고 계셨던 것이군요. 무섭고 부럽습니다. 잘못하신다면서 부동의 디디알러가 되시다니, 그리고 더 멋진 것은 최고의 자리를 차지하자마자 바로 디디알계를 떠나셨군요. 정말 훌륭한 마음가짐을 가지고 계시군요. 정말 무섭고 두려워서 더 이상은 말이 나오지 않는군요…. 떨립니다. 덜덜덜.

DD군

축하해주시오. 얼마전 특박가서 DOA2를 어느 정도 해보고왔다우. PS2용을 해봤는데…. 오~ 역시 장난이 아니군! 지난번 휴가 때 보지 못해 한이 되었는데…, 그 한을 풀었으니 당분간은 원 없이 지낼수 있을 듯 하오. 미려한 그래픽, 박진감, 효과, 재미, 음악 등이 정말 조화가 잘 이루어진 엄청난 작품이 된거 같으니….
전작과는 달리 리얼하게 흔들리는 $#@도 더욱 설레이게 하고…. 하지만 오락실에도 안나오고 DC로도 안나오고(미국판은 칩을 달아야하기 때문에…) 테크모가 밉기만합니다 그려. 일본 DC로도 이식해 달란 말이다.
오락실에 댄스게임 열풍이 좀 식기를 바라면서 이만.

PS. 아야네 마지막 코스츔이 뭔지 아시는지? '카게로 진장의 주인공 밀레니어' 더군요.

군복무를 텡자하시는 DD병의 재등장이군요. 드디어 소원성취를 하셨군요. 축하드립니다. DOA2는 역시 이슈가 될 가치가 있다라는 생각으로 머리가 복잡하실텐데…. 과연 어떠신지? 하하 저도 어서 플스2를 사서 DOA2를 질리게 플레이해봐야 할텐데…. 마음대로 되지 않는군요. 저도 오락실에 음악게임 열풍이 좀 식기를 바라면서 원고에 정진하렵니다. 그럼 이만

PS. 역시 테크모의 센스인 것같네요. 엘레나의 제 3복장은 창마동의 주인공인 '레이나' 더군요.

김경민

이번달에 나온 드럼매니아 공략 좋아요~ 아주 좋아요~ 아직까지 드럼매니아는 2번밖에 안 해본 초보라서 더욱더 연습해서 모든 사람들의 존경의 눈빛을 받을 겁니다. 저는 개인적으로 SKA SKA No. 1 이 제일 좋아요. 노래가 재미있거든요. 아 그건 그렇고 이제 고등학교 생활을 적응해 나가고 있습니다

고등학교는 중학교와 다르게 서클이라는 것이 있더군요. 근데 내가 좋아하는 영화감상부, 음악감상부, 게임부, 댄스부는 없더군요. 제 친구가 다니는 학교에는 DDR부가 있다던데…. 저는 게임부를 만들려고 노력했답니다. 그러나 동아리를 만들려면 지도교사가 필요한 법! 결국 지도교사를 못 구해 게임부를 만들려는 제 계획은 산산히 부서졌답니다. 내년엔 반드시 만들려는 생각중입니다.

드럼매니아 공략이 나갔죠. 경민군의 목표는 아직 진행이 안되고 있는 것 같습니다. 어서 드럼 왕! 이 되어야하지 않겠습니까? 더 연습하면 반드시 좋은 결과가 있을 것이라고 생각합니다. 고등학교 생활에 적응해 나가고 있군요. 고등학교는 참 재미있는 곳입니다. 특히 서클 생활이 재미있죠. 좋아하는 서클이 없어서 많이 아쉽겠네요. 아참! 요즘에는 고등학교에 댄스부, 노래부, 디디알부 등의 새로운 서클들이 많이 생겼다더군요. 제가 아는 후배중에는 게임부 부장도 있답니다. 비디오 게임부라…. 게이머에게 있어선 한번쯤 만들어보거나 참여해보고 싶은 서클이 아닌가합니다. 하지만 쉽사리 허가가 나지 않는 것이 흠이죠. 저도 한때 게임부를 만들려 노력 하지만 산산히 부서졌죠. 마지막 희망의 지도교사님이 따른 서클을 담당해 버리는 바람에…. 게임부를 만들고 싶다면 꼭 소원성취 하시기 바랍니다. 근데 제가 알기로는 서클을 만들 수 있는 학년은 2학년까지로 알고 있는데, 학교마다 틀린가보군요. 어쨌든 건투를 빕니다. 파이팅!

이유미

안녕하시죠? 떠돌이님.
벌써 봄이군요. 졸업하고 나니 시간이 초스피드로 흐르는 것 같네요. 4월초에 대생 시험을 봤어요. 4시간 동안의 침묵, 긴장감이 감도는 가운데 백색종이 위에 자신들의 실력을 담았죠. 오랜만에 맛보는 긴장감이라 시험을 다 치르고 나서는 기분이 산뜻하더라구요. 멋진 그림을 보내드리고 싶은데 시간이 없네요. 대신 멋진 사진을 동봉합니다. 누구의 작품인지 전 잘 모르겠는데 너무 맘에 들어서 샀거든요. 전 이런 그로테스크한 걸 무지 좋아해요. 영화, 책, 음악, 만화 등등에서도…
얼마 전에 학원 친구들하구 오락실에 갔었거든요. 하우스 오브 더 데드 하려구…. 없더라구요. 뭐 이런데가 다 있어…. 근데 그도 그럴 것이 음악 게임위주로 된 오락실인지라. 그래도 2층엔 철권과 KOF'99 같은 격투게임은 있더라구요. 암튼 친구녀석과 철권 TT를 했는데 한쪽이 죽어도 게임오버 되지 않고 체인지 되더라구요. 그래서 질릴 때까지 했는데. 앞으로 자주 이용할 것같아요. 아! 이번달엔 그림하나 동봉할게요. 고3때 쓰던 연습장에서 발견했는데 같이 동봉할게요. 일본 PLAYSTATION 잡지에서 본 게임 캐릭터인데(제목이 투신전 3) 제가 게임 바보라 좀…. 칼라가 아니라 아쉽네요.
아! 유키님이 입원하셨다구요? 지금은 괜찮으신가요?
요즘엔 문득 코스프레가 하고 싶은데…. 친구들이 저 보구 에바의 신지나 바람의 검심의 켄신 등이 어울린다고…. 왜들 그러는지. 그럼 이번 달도 건강히

시험이라는 것은 자신의 수련의 결과를 볼 수 있는 아주 좋은 것이라고 생각합니다. 근데 4시간에 걸친 심오한 시험이었다니 수고하셨습니다. 긴장감이라는 것은 어떤 이유인지는 모르겠지만 카타르시스가 느껴지는 것 같습니다. 저도 긴장감을 꽤 좋아하거든요. 꼭 시험이라는 것에 한정된 것은 아니고 아구 게임에서의 긴장감, 격투게임의 심리전에서 느낄 수 있는 긴장감 등등.
철권TT에서 죽었을 때 캐릭터가 교체되는 경우가 있군요. 저는 이번에 처음 알았습니다. 근데 이상하군요. 제가 알기로는 그런 시스템 옵션는 없는 것으로 기억하거든요. 혹시 이유미양이 DOA2를 하고 나서 철권으로 오해한 것이 아닌가 의심이 드네요. 너무 기분 나빠하지는 마세요. 그냥 제 맘대로 함부러 추측한 것이니까요.
이번달에는 그림과 사진을 보내주셨군요. 보내주신 그림과 사진은 전부 잘 받았습니다. 근데 사진은 어떤 그림인지 알 수가 없군요. 이해하기 어려운 그림인 것 같습니다. 무엇을 의미하는지 정확히 3분 35초 동안 고민하다. 포기했습니다. 머리속이 원고로 복잡해져 있는 상태에서 더 이상의 무리는 안된다고 생각. 잠시 뒤로 미루기로 했습니다. 아 느닷없이 코스프레가 하고싶은 것이군요. 그런데 왜 에바의 신지나 떠돌이 검객의 히무라 켄신을 하라고 했을까요. 또 한번 고민하게 됩니다. 언제라도 코스프레를 하게되면 사진 보내주시죠. 기대해 보겠습니다.
이번 달은 컨디션이 아주 좋지 않습니다. 건강에 유의하며 애인하고 손잡고 귀가시간 지킬 때 마시는 피로 회복자양강장 음료나 한 병 마셔야겠습니다.

K.T.K

안녕하세요 이번달은 너무나 많은 일이 있어서 편지가 늦었습니다. 이제 곧 시험이어서 게임이 저와 점점 멀어져가는…. 그럴 수는 없었습니다. 그래서 저는 몰래 열심히 두드렸습니다. 몰래 먹는 떡이 맛있다고, 몰래하는 게임은 더 재밌더군요. 그나저나 이번 ARC 라인업은 충격이었습니다. 코나미가 돈맛을 좀 알았군요. 나중에는 격투매니아가 생길지도…. 이미 사람형태의 인형을 놓고 얼마나 빨리, 정확히 급소를 때리나 …. 세상은 요지경입니다. 얼마전 COM에서 BM98을 해보았습니다. 재미가 번뜩이지만 저희집에 있는 곡은 달랑 15개 우오오~ 노래가 부족해.
그건 그렇고 HOD 1을 해보았습니다. 남들 2할 때…. 시대에 또 처지는군요. 스테이지 1에서 나오는 여성의 얼굴이 제 컴에서는 깨져서 악마같이 나와 슬픕니다. 너무 잡담이 길었군요. 그럼 K.T.K 물러갑니다.

P.S 이제 광동신이 됩니다. 떠돌이님도 E-mail을 공개해주세요. 이젠 인터넷시대
P.S2 펀치매니아는 일정 점수 위로가면 보너스 없습니다?

파워 독자들이 전부 시험기간이라 바쁘군요. 하지만 시험은 시험, 최선을 다했겠지요? 허허 K.T.K 군은 아닌 것 같군요. 몰래 게임을 즐기다니…. 사실 몰래하는 게임은 세상에서 가장 재미있습니다. 재미와 스릴과 긴장과 공포를 동시에 느낄 수 있거든요(이 경험이 없다고는 하지 않겠죠?). 본론으로 들어가서 코나미의 엽기성을 보여주는 게임인 펀치매니아가 드디어 모습을 드러냈습니다. 웃음이 절로 나는군요. 하지만 나름대로 재미가 있을 듯한데. 과연 우리나라에 어떻게 들어올지 궁금하네요. 격투매니아라…. 나올 가능성은 있지만 과연 플레이하는 사람이 있을까요? 저는 그게 걱정이 되네요.

예) 오락실에 격투매니아가 있다. 열심히 인형을 때린다. 뒤에서 사람들이 빤히 본다. 그것도 아주 이상한 눈으로 바라본다.

이상황을 어떻게 해야할까요? 씁쓸한 웃음을 지으며 게임센터를 나갑니까? 아마 마음대로 되지 않을 것입니다. 격투매니아가 나온다면 '금기의 게임이 되지않을까' 라고 생각합니다. 아니 나와서는 안될지도 모르죠. 근데 사실 무서운 이유는 따로 있습니다. 코나미에서는 펀치매니아뿐만 아니라 건매니아도 만들어냈습니다. 이제 시대는 뭐든 매니아로 통하는 매니아 & 오타쿠의 시대가 되가는 것일까요?

마음이 아픕니다.

P.S 사실 저도 그럴 예정이었습니다. 근데 제가 떠돌이라서인지 계정이 쉽사리 되지않더군요.

P.S 2 사실 저도 그게 궁금하거든요. 들리는 소문은 이렇습니다. '펀치매니아를 일정 점수 이상 기록하면 게임센터 주인이 직접 「펀치면」을 준다' ………

믿으십니까?

청소년 문화의 메카인 동대문운동장 근교에 위치한 M 폴리스. 이곳에는 국내 최대규모라고 할 수 있는 영 사이버 아케이드 게임센터가 마련되어 있다. 적절한 놀이문화 제공 및 청소년들이 마음 편히 놀 수 있는 건전한 쉼터로서의 역할을 수행해고 있는 영 사이버에는 이제까지 국내에서 볼 수 없었던 게임 시설과 규모를 보여주고 있다. 영 사이버라는 곳은 어떤 곳이며 이제까지의 게임센터들과는 어떤 차이가 있는지 직접 살펴보기로 하자.

취재 : 김규만 객원기자

M폴리스 – 영 사이버 탐방기

전체 규모 약 900평의 '영 사이버'는 총 4개의 구역으로 나뉘어져 있다. 각각의 구역은 게임의 성격에 따라서 옐로우 존(시뮬레이션 존), 그린 존(비디오게임 존), 레드 존(음악 게임 및 셀프 스튜디오 존), 블루 존(성인전용 경품게임 존)으로 분류되어 있어 처음 게임센터를 찾는 사람도 쉽게 좋아하는 게임을 찾아 즐길 수 있는 장점을 가지고 있다.

제3구역 시뮬레이션 존 / 제2구역 비디오 게임존 / 제1구역 / 제6구역 뮤직존 / 셀프스튜디오 / 에스컬레이터 / 제21구역 성인 오락존

레드 존(뮤직 존 & 셀프 스튜디오)

이름만으로도 어떤 게임들을 모아놓은 곳인지 한번에 알 수 있다. 뮤직 존은 높은 인기를 구가하고 있는 각종 음악 게임들을 즐길 수 있는 곳이다. 지금 한창 인컴테스트 중에 있는 삼바 데 아미고를 비롯하여 국산 음악 게임인 PUMP IT UP, Ez2Dj, 일본의 음악 게임인 댄스댄스레볼루션 3rd MIX, 드럼매니아, 기타프릭스, 기타 잼 등의 각종 음악게임을 보유하고 있다.

▲ 국내 펌프의 인기를 실감할 수 있다

그리고 뮤직존 입구에는 셀프 스튜디오라는 곳이 있는데, 이곳에서는 자신의 모습을 CD 한에 담아내는 곳으로 최근 청소년들 사이에서 인기가 상승중이다.

▲ 입구에 자리잡고 있는 셀프 스튜디오

▲ 국내에서 모습을 보기 힘든 남코의 기타 잼이 있다

옐로우 존(시뮬레이션 존)

▼ 그러나 공간이 좁다는 느낌은 없다

▲ 입구에서부터 위압감이 느껴질 정도로 가득 채워져 있다

입구에 들어서자마자 거대하고 화려한 외형의 게임들을 많이 볼 수 있다. 시뮬레이션 존이라는 곳은 체감형 게임기들을 모아놓은 곳이다. 이미 국내에 잘 알려진 게임에서부터 이름마저 생소한 게임들까지….

▲ 국내에 모습을 드러낸 페라리 첼린지. 위치가 별로 눈에 띄는 곳이 아니라서인지 그다지 인기는 없다

대표적인 게임들로는 세가의 레이싱 시리즈인 데이토나 USA 2, 스커드 레이스, 페라리 첼린지, 구급차 등이 있으며, 코나미의 스나이퍼 게임인 사이런트 스코프 등을 갖추고 있다.

▲ 소방수정신이라…. 소방수의 혼이 느껴진다

▲ 소방수에 이어 이제는 구급차 조종까지…

▲ 옛말에 보기 좋은 떡이 먹음직스럽다고 했던가? 보기 좋은 배치가 왠지 게임을 더 해보고 싶게 만든다

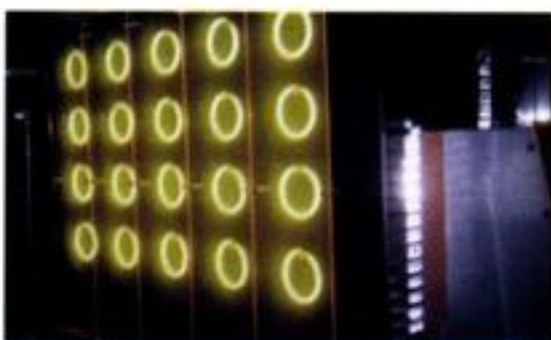
▲ 18 WHEEL. 이것이 그 이름마저 생소한 트럭폭주 게임이다

▲ 사일런트 스코프. 남녀노소 인기가 좋다.

[영 사이버는 무엇이 다른가?]

그렇다면 영 사이버는 뭐가 틀린가? 차근차근 따져보기로 하자. 우선 청소년을 주고객으로 두고 인테리어부터 시설까지 '젊게' 만들었다. 그리고 각 구역마다 안내원들이 배치되어 있어 모르는 것을 친절하게 설명해주기도 하며, 뿐만아니라 게임센터 주변으로는 노래방과 PC게임방 그리고 여러가지 편의시설들(편의점, 패스트푸드점 등)이 마련되어 있어 근방을 찾는 이들이 자연스럽게 한번 들러볼 기회를 가지게 된다는 것 또한 장점.

• 인테리어

▲ 천장을 멋지게 꾸며놓은 장식

생각없이 지나친다면 그다지 부각될 것이 없어 보이는 인테리어, 그리고 왠지 게임센터에는 잘 어울릴 것같지 않은 인테리어. 하지만 그렇지 않다. 기존의 게임센터가 청결하지 못하다는 이미지였다면 '영 폴리스'는 깨끗하고 분위기 있는 공간을 연출하고 있음을 알 수 있다.

▲ 벽에 화려함이 돋보인다

▲ 뮤직존에 그려진 멋진 그래피티 아트, 유명한 아티스트를 초빙했다는데…

• 황금 코인을 찾아라

영 사이버에서 게임을 즐기려면 영 사이버에서 특별히 제작한 전용 코인을 사용해야한다. 사진과 같이 King, Queen, 메달의 세 종류의 코인이 존재하는데, King 코인은 500원 동전에 해당하며, Queen 코인은 100원 동전이다. 그리고 메달은 성인 전용 게임센터에서 사용하는 코인이다.

▲ 전용 코인들

▲ 황금 코인을 찾으면 행운아

영 사이버에서는 '황금 코인을 찾아라'라는 이벤트를 지속적으로 실시하고 있는데, 이 이벤트는 위의 세종류의 코인을 바꾸는 자동환전기에 일정량의 황금색 코인을 넣어 놓아 이것이 뽑히면 특별한 혜택을 주는 제도이다. 사진과 같이 황금색으로 된 특수 코인을 뽑으면 Gold King코인은 King 코인 10개로, Gold Queen은 10개의 Queen 코인으로, 그리고 Gold 메달은 메달 10개로 교환을 해준다.

영 사이버 측에서는 이 이벤트를 당분간 계속할 것이라고 하는데, 게임을 안하고 황금 코인만을 노리는 분들은 없었으면 한다는 말을 전하기도 했다.

• 동호회 활동을 보조

영 사이버에서는 여러 PC통신 동호회나 음악게임팀들을 위한 서비스를 해주고 있다. 동호회 회원들이 모여 여러 기계들을 독점하는 것을 미연에 방지하기 위한 제도로, 미리 전화나 인터넷을 통해 평일에는 2시간 정도, 주말에는 1시간정도의 예약을 받아, 동호회들의 정기모임나 각종 행사를 돕고 있다. 그러나 주말에 경우에는 많은 이용자가 모이는 관계로 1주일에서 2주일 전에 미리 예약을 하지 않으면 안 된다고 한다.

그린 존(비디오게임 존)

여기서 비디오게임 존이란 소위 앉아서 스틱과 버튼으로 즐기는 게임을 말한다. 슈팅, 액션, 스포츠, 퍼즐 등의 여러가지 장르의 게임들이 구비되어 있으며 역시 이곳에도 국내에서 보기 힘든 게임들이 많이 준비되어있다. 하지만 아직까지 국내에 모습을 보이지 않았던 게임들이어서인지 그다지 큰 반응은 볼 수 없었다. 대표적인 작품으로는 스파이크 아웃과 아웃 트리거가 있다.

▲ 깔끔한 정돈, 이것이 재밌게 게임을 즐길 수 있는 요소를 제공해준다

▲ 너무 독특한 시스템이라 되려 적응을 못하는 것일까?

블루 존(성인전용 경품게임센터)

만 18세 제한을 두고 있는 이곳 경품 게임센터에는 각종 경품 게임들이 자리하고 있다. 단순한 경품타기 게임에서 꽃놀이라는 이름의 슬롯머신, 그리고 영상 경마 게임들을 즐겨 볼 수 있다. 단, 나이 제한이 있다는 것을 명심하자.

[마치며…]

국내에서 최대 규모, 최대의 시설을 구비하고 있는 영 사이버. 하지만 개장한지 얼마 지나지 않아서인지 부족한 부분이 많이 보인다. 게임 구역에 대한 표시등이 없어 조금 어지럽다는 느낌과 동전교환소의 위치가 조금 멀다는 느낌, 그리고 지하 2층에 자리잡고 있어 천장의 높이가 상당히 낮은 점이 지적되고 있다. 하지만 빠른 시일 내에 위치 조절및 편의시설 확충에 노력한다는 영 사이버 측의 말에 기대를 걸어보는 것도 좋을 것 같다. 이 시대의 황금 산업인 아케이드 업계의 새바람을 불어 넣어줄 게임센터 영 사이버의 발전을 기대하며, 이것을 거울삼아 좀 더 좋은 환경의 게임센터들이 속속 등장했으면 하는 바램이다.

이브 시리즈 역사의 고증(考證)과 고충(苦衷)

멀티 -아직 못다한 이야기-

이브 시리즈 제 4탄「이브 제로」가 3월 31일 플레이스테이션으로 발매되었다. 이브 제로의 발매가 게임업계에 미치는 영향과 그 의미에 대해, 고찰해보자고 하면 거짓말이 될테고, 단순히 이브 제로 발매라는 명분에 끼워 맞추어, 아직 이브 시리즈를 모르는 사람을 위해 간단한 이해의 장을 준비하였다. 혹시 제목만 보고「투하트」의 HMX-12 멀티를 주제로 다룬 미소녀 기획이라 생각한 분은 반성하시길….

글: 프리티 사미

게임에는 게임만이 가능한 표현이 있습니다. 비디오나 영화에서도 표현할 수 있는 것은 만들어도 아무런 의미가 없습니다. 가끔「게임이 영화를 따라잡고 있다」라는 말을 듣고 기뻐하는 제작자가 있는데 그렇지 않다고 말하고 싶습니다. 그건 영화업계의 사람에게 무시당하고 있는 겁니다.「따라 잡았다」라는 말을 듣는 것은 한심하지 않습니까? 영화를 만들고 있는 사람에게「영화에서 이런 표현이 가능합니까?」, 잡지편집자에게「책으로 이런 재미있는 것은 표현할 수 없겠지요?」라고 가슴을 펴고 당당하게 말할 수 있는 게임을 만들어야 한다고 저는 생각하고 있습니다.

주식회사 아벨 대표이사 '칸노 히로유키' 인터뷰 중

'이브'를 알자

전형적인 커맨드식 어드벤처 게임. 멀티 사이트 시스템이라는 독창적인 시스템을 채용하여, 시나리오의 완성도와 게임의 몰입도를 극대화시켰으며, 얼마전 시리즈 4탄인 이브 제로가 발매되었다.「게임에서만 가능한 표현」이라는 제작자 칸노 히로유키의 의지가 가장 잘 표현 된 게임이 바로 이브 시리즈이다.

▲ 다른 게임도 마찬가지지만 특히 이브 시리즈의 경우 엔딩을 보지 않으면, 게임을 플레이했다고 말할 수 없을 정도로 엔딩의 비중이 크다

■ 멀티 사이트 시스템

하나의 사건을 양자(兩者)의 시점에서 바라보는 멀티 사이트 시스템. 이 시스템은 한방향으로만 흘러가기 쉬운 일본식 어드벤처 게임에 새로운 가능성을 제시해주었다. 또한 소설이나 영화로는 표현할 수 없는, 오로지 게임에서만이 가능한 표현방법으로 시간이 지난 지금 수많은 응용 방법이 시도되고 있다.

이브가 탄생되기 전

멀티 사이트 시스템은 계속 변화되어 왔다. 이브 시리즈 제 1탄이 되는「이브 버스트 에러」가 발매되기 전, 동사(同社)에서 같은 인물이 시나리오를 쓴「디자이어」는 멀티 사이트 시스템의 가능성을 제시해주었다. 먼저 두캐릭터를 차례로 클리어하게 되며 제 3자의 시점에서 사건의 진상을 지켜볼 수 있게 된다. 모든 인물은 같은 장소의 같은 사건을 다른 시점에서 바라보고 있으며, 본 게임의 엔딩이라고 할 수 있는 마르티나편의 엔딩은 기존 어드벤처 게임에서는 느낄 수 없었던 새로운 감동와 여운이라는 것을 남겨주었다. '시간의 가역성(可逆性)'이란 소재도 이 때부터 사용되기 시작했다(이브 시리즈 제외). 이후 이브 버스트 에러가 한층 발전된 시스템으로 발매되어 호평을 받게 되며 제작사 '시즈웨어'의 대표작이 된다.

◀ 이브 버스트 에러가 발매되기 전 멀티 사이트 시스템의 입지를 굳힌 디자이어. 개인적으로는 이브 시리즈보다 높게 평가하는 게임

발전되는 시스템

▲ 시스템면에서 가장 완성되어 있다는 평을 받은「유노」. 엘프의 탄탄한 자본금과 칸노의 뛰어난 기획력이 발휘된 작품. 모든 분기를 달성하기까지의 플레이시간은 타의 추종을 불허한다. 필자는 100시간째 플레이한 후 무기한 보류 중이다(포기에 가까울지도…)

시즈웨어에서「디자이어」와「이브 버스트 에러」의 시나리오를 만든 칸노 히로유키는 엘프로 이적하여「이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노」를 제작하게 된다. 멀티 사이트 시스템의 최종 개량형이라 일컬어지는 멀티 스토리 시스템 '아담스「A.D.M.S(Auto Diverge Mapping System)」'를 채용한 유노는 칸노 히로유키의 저력을 보여주는데 부족함이 없는 게임이었다. 그후 1998년 자신의 이상에 가장 가까운 것이 회사설립이라고 판단한 칸노는 엘프를 나와 98년 주식회사 아벨을 설립하고, 98년 11월 26일에 처녀작 엑소더스 길티를 발매한다. 멀티 타임 재핑 시스템을 채용한 이 게임은 아벨 최초이자 마지막 작품으로 남아있다(엑소더스 길티의 상대적인 판매부진 탓인지, 후속작이 릴리즈되지 않고 있는 상태다). 이것이 멀티 사이트 시스템, 그리고 칸노 히로유키의 역사라고 할 수 있다. 또한 대표작이라고는 할 수 없지만 94년

2월에 발매된 「열락의 학원(悅樂の學園)」이란 PC게임이 시즈웨어에서 칸노가 시나리오를 쓴 첫 번째 작품. 참고로 칸노 히로유키를 菅野 ひろゆき(읽는 법은 같다)라 쓰는 사람들이 많은데, 菅野 ひろゆき가 올바른 표기법이다. 하지만 일본의 칸노 히로유키 팬 사이트조차 菅野 ひろゆき라 쓰는 곳이 대다수로 결국 일본인조차도 헷갈린다는 얘기.

타지마 나오(田島 直)

http://www.abel-jp.com/Tajima/index02.html. (타지마 나오의 홈페이지)

칸노 히로유키의 최강콤비라 불리는 일러스트레이터로, 「디자이어」, 「이브 버스트 에러」, 「엑소더스 길티」등의 캐릭터 디자인을 담당했다. 그러나 칸노 히로유키의 작품이면서 '유노'만은 타지마 나오가 캐릭터 디자인을 맡고 있지 않은데, 이것은 칸노가 이적할 당시 자금력이 튼튼한 엘프는 이미 캐릭터 디자이너가 준비되어 있었기 때문이라고 한다. 하지만 엑소더스 길티에서 타지마 나오가 캐릭터 디자인을 담당해, 최강콤비의 신화는 다시 시작되었다(그게 마지막이라는 문제가 있기는 하지만…).

▲ 게임을 해본 사람을 알겠지만 「백가이너」의 작화감독은 타지마 나오

시스템 발전사

■ PC 94년 7월 디자이어 -배덕의 나선-

97년 9월에 발매된 새턴용은 부제가 삭제되었다. 「금단의 혈족」과 「열락의 학원」에 이은 시즈웨어 3번째 작품으로, 멀티 사이트 시스템이 최초로 사용되었다. 무대는 디자이어란 고독의 섬으로, 먼저 알버트편을 클리어하면, 마토코편을 플레이할 수 있고, 마지막으로 완벽한 제 3자인 마르티나편을 플레이할 수 있다. 새턴으로는 버스트 에러가 먼저 발매되었지만 이브가 발매되기 전 멀티 사이트 시스템의 입지를 확립시킨 것은 「디자이어」로, 이후 18금에 새로운 엔딩을 추가시킨 완전판이 윈도우용으로 다시 발매된다.

■ PC 95년 11월 이브 버스트 에러

현재는 반론의 여지가 없는 시즈웨어의 대표작. 일부 유저층에게 있어, 그 지지도는 파이널 판타지 시리즈에 버금갈 정도(어디까지나 일부에서만…). 「디자이어」에서 한층 발전된 시스템으로 플레이 중, 코지로와 마리나 편을 번갈아가며 플레이하지 않으면 게임이 진행되지 않는다. 멀티 사이트 시스템의 대표적인 케이스로, 하나의 사건을 양자의 시점에서 실시간으로 체험할 수 있다는 장점이 있지만, 캐릭터를 바꾸는 시점이 난해하다는 단점도 가지고 있다. 97년 1월에 SS로 이식되었고, 다시 윈도우용으로 이식되었다.

■ PC 97년 12월 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

엄밀이 말해 멀티 사이트 시스템은 아니지만, A.D.M.S(직역하면 오토 분기 맵핑 시스템)의 채용으로, 병렬시대(한 시대에 다른 역사가 이루어지는)를 체험할 수 있는 궁극적인 게임이다. 98년 12월 새턴으로 이식되었다.

■ SS 98년 3월 이브 더 로스트 원

이브 시리즈 제 2탄으로 새턴 오리지널 이브 시리즈. 아쉽게도 칸노 히로유키는 제작에 참가하지 않았다. 시스템은 버스트 에러를 그대로 계승하였고, 엔딩에서는 다른 의미로 묘한 여운을 남기기도 한 작품. 후에 PC와 PS로 이식되었다. SS, PS는 전연령, PC는 R등급 지정.

■ PS 99년 6월 아담 더 더블 팩터

PC용으로만 발매된 이브 시리즈 제3탄. 아직까지는 가정용으로도 이식되지 않았다. 기본적인 멀티 사이트 시스템은 그대로지만, 커맨드 선택식이 아닌, 화면 클릭형이라는 점이 특징. 코지로와 마리나가 주인공으로 성인용(18금)이다.

■ PS 99년 11월 엑소더스 길티

멀티 타임 재핑 시스템의 채용으로 같은 장소를 과거, 현재, 미래의 세 시대에서 체험할 수 있는 재핑 시스템의 최종진화형…이라고 한다(제작사에서). 아쉽게도 판매량은 부진하다. 현재 아벨의 주력 상품.

■ PS 2000년 3월 이브 제로

이브 시리즈 제 4탄. 플랫폼을 새턴에서 플스로 바꾸고 최초로 발매된 이브 시리즈.
시스템은 버스트 에러를 계승하여 캐릭터를 바꾸는 시점은 여전이 난해하고, 한번 캐릭터를 바꾸는데 무시무시한 로딩 속도를 보여준다. 건전 지향 플스답게 전연령 플레이 가능.

이브 제로

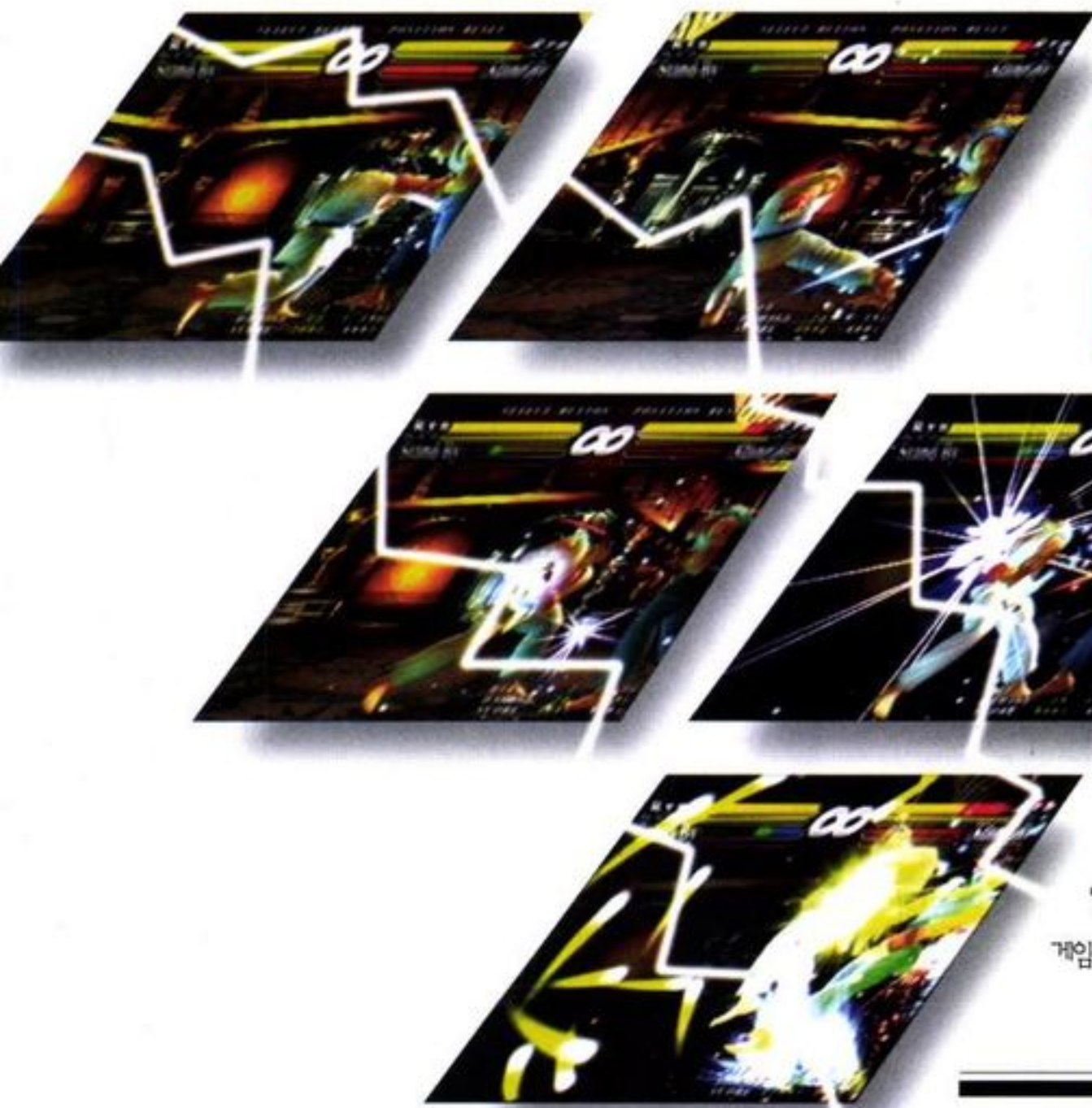
이브 시리즈에서 칸노가 손을 댄 것은 「버스트 에러」뿐으로 그 외의 것은 오로지 시즈웨어 자체 작품이다.
「이브 로스트 원」이나 「아담 더 더블 팩터」같은 경우는 버스트 에러 이후의 이야기를 그리기 때문에 스토리상으로 큰 문제는 없었다고 해도, 이번에 발매된 이브 제로의 경우는 문제가 다르다. 제로란 단어에서 알 수 있듯이, 배경이 버스트 에러의 2년전인데, 이브 시리즈의 설정상 주인공인 코지로와 마리나는 이브 버스트 에러에서 처음 만나게 되어있다. 결국 「이브 제로」에서는 버스트 에러를 너무 의식한 탓인지 코지로와 마리나를 게임의 엔딩까지 서로 만나지 않게 한다.
멀티 사이트 시스템에서 만나지 않는 주인공. 「이브 제로」는 스토리는 잘 짜여져 있었지만 제로에서 버스트 에러로 이어질 수 있게 설정을 억지로 짜맞추었다는 느낌이 드는 것은 비단 필자만의 생각이 아닐 것이다(어귀가 맞지 않는다고 할까…). 그 단적인 예로 버스트 에러의 등장 인물은 전부 살고, 버스트 에러에 등장하지 않는 인물들은 영문도 모른채 죽어야 한다.
누굴 죽이는지는 범인 마음이라고 해도, 하필 제로의 등장인물만 죽이는 이유는 뭔지…?

마지막으로

적어도 이브의 네임밸류를 이용한 게임이 아닌, 멀티 사이트 시스템을 계승한 후속작으로 인정받을 수 있는 작품이라고 본다. 이것은 모든 이브 시리즈에 해당하며 이번에 발매된 「이브 제로」도 일본잡지 등의 리뷰 점수만으로는 쉽게 평가할 수 없는 매력이 있다고 생각된다. 단지 이브 버스트 에러의 후속작으로 게임을 평가할 것인지, 아니면 하나의 어드벤처 게임으로 평가할 것인지에 따라 그다지 좋은 평을 줄 수 없을지도 모른다. 이전에도 비슷한 경우가 하나 있었다. 「파이널 판타지 8」라고….

켄노 유키히로가 엘프의 상표?

칸노 히로유키가 시즈웨어와 엘프에 있던 시절 사용하던 펜네임은 '켄노 유키히로(剣乃ゆきひろ)'. 그럼 아벨을 설립하며, 자신의 본명을 밝히게 된 이유는 무엇일까? 엘프는 어느 사이엔가 「켄노 유키히로」란 상표를 출원했다며, 켄노 유키히로는 자사(엘프)의 재산이라 주장한다. 하지만 펜네임을 상표출원할 수 없는 것은 명백한 사실이며, 법적으로 아무런 논거(論據)도 없었음에도 불구하고 슬슬 자신의 본명을 밝힐 시기라고 생각한 칸노는 펜네임을 포기하고 본명을 밝히게 된다. 그건 그렇다 쳐도 상표라는 것은 상품명에 대한 권리를 말하는 건데… 엘프는 「켄노 유키히로」란 상표를 어떻게 활용할지 상당히 흥미가 가는 부분이다.

이 사람이 칸노 히로유키. 어드벤처 게임의 기획력에서 칸노를 따라올 수 있는 사람은 그렇지 많지 않을거라 생각한다. ▶

대전격투 게임 공개강좌 제1장

캔슬 CANCEL

한때, 오락실 게임이라면 대전격투게임만이 있었던 때가 있었다. 지금은 음악게임이 오락실을 거의 독점하고 있는 상황이지만 동물적인 투쟁본능을 불러일으키는 말초적인 대전격투게임의 재미는 아직 어떤 대전 게임도 따라잡고 있지 못하다. 그런 대전격투게임이 어려운 분들, 대전격투게임 공략을 보고도 도대체 무슨 말을 하고 있는 것인지 알 수 없는 분들을 위해서 대전격투게임의 초보자부터 중수까지 게임 시스템을 이해하는 데 도움이 되는 공개강좌를 마련하게 되었다.

글: 이종우 기자

캔슬이란 무엇인가?

오랜만에 영어사전을 꺼내 한번 뒤져보자. 영어공부의 기본은 잘 아는 단어라도 다시 한번 사전을 찾아보는 것이다. 그냥 영어 단어장 외듯, 뜻 하나만 알고 넘어가는 학생, 영어 공부 잘 할 리가 없다.

CANCEL :

-vt.

1. a. (줄을 그어) 지워버리다, 말소하다

b. 〈계약 · 주문 등을〉 취소하다, 무효로 하다

c. 〈기획 · 예정 등을〉 중지하다

2. 數 약분하다

3. 소인을 찍다, 〈차표 등을〉 펀치로 찍다.

4. 중화하다, 상쇄하다.

5. 印 삭제하다

-vi.

1. 상쇄되다.

2. 數 약분되다.

-n. 말소, 취소, (계약의) 해제

오! 수학 용어로 약분하다라는 뜻도 있었군. 역시 사전 한번 찾아보는 것과 안 찾아보는 것은 틀리다. 하지만 대전격투게임에서 무슨 약분을 한다고… 라고 생각하진 않겠지? 역시 지워버리다, 말소하다라는 뜻도 상관없을 듯 하고… 역시 대전격투게임에서는 타동사로 '취소하다'의 의미를 가진다. 타동사라는 것은 역시 목적어를 가져야 하는 것. 그럼 '무엇'을 취소하는 것인가? 그것을 알기 위해, 대전격투게임이란 장르의 초창기였던 스파2시절로 거슬러 올라가 보자.

캔슬의 근원 - 스트리트 파이터 2

코찔찔이 어린이부터 대학생까지, 전국민(?)에게 대전격투바람을 불러일으켰던 스트리트 파이터 2, (이후 스파2) 캔슬은 바로 여기서부터 시작한다.

기획자와 제작자는 생각하지 못했던 것이지만 류와 켄의 강력한 연속기, 강펀치(또는 앉아강펀치) - 승룡권이라는 막강한 기술이 발견되면서, 캔슬이란 이름이 대전격투게임에 등장하게 되었다. 즉, 캔슬의 시작은 대전격투게임의 발생과 동시에 이루어진 것이다. 캔슬을 처음으로 발견한 사람의 말을 들어보자.

왕 압삽(가명): 사실 상대가 병아리 떴길래 가까이 가서 오류겐(주: 승룡권을 뜻함)을 쓸려고 그랬거든요? 근데 그거 어렵잖아요. 막 그냥 레버랑 버튼을 비볐죠. 그러니까 갑자기…

▲ 강펀치 후 필살기 입력

▲ 한번 때리는 것도 모자라서 승룡권이 나간다.

그렇다. 사실 즐기는 사람들 입장에서는 캔슬이 뭔지 누가 알았겠는가? 그냥 승룡권 잘 안나가서 비비다보니까 강펀치 - 승룡권이 나간 것이다. 즉 강펀치 캔슬 승룡권이다. 정상적이라면 강펀치 후의 경직 때문에 승룡권을 상대에게 맞출 수 없다. 하지만 승룡권으로 강펀치 타격 후의 경직을 캔슬하고 승룡권을 맞춘다. 이것이 캔슬의 기본이다.

당시의 대표적인 캔슬기로 꼽히는 강펀치 캔슬 승룡권은 류와 켄의 강펀치를 상대에게 맞춘 순간에 필살기, 즉 승룡권을 입력하면 강펀치의 다음 모션이 취소되고 기술이 나가는 것이다. 이런 응용은 이후에 많이 등장하여, 상대와 거리가 멀 때 사용하는 류와 켄의 점프 강킥 - 하단중킥 - 파동권이라던지, 가일의 점프 강펀치 - 서서

강펀치 - 소닉붐 등, 여러가지의 캔슬기가 등장하게 되었다. 또한 공(空)캔슬이라는 것도 있어서, 이것은 기본기를 꼭 상대에게 맞추지 않고도 캔슬하여 필살기를 내는 것이 가능했는데, 대표적으로는 류가 견제용으로 하단 강킥을 낸 후 캔슬하여 파동권을 내는 것이 있었다. 하단 강킥이 방어되던지 맞던지, 아니면 헛발질을 하던지 상관없이 파동권이 나가기 때문에 견제용으로 사용하기 좋았다.

캔슬 기술이 많이 연구 개발되면서 상상하기 힘들었던 여러 가지 연속기도 등장하게 되었다. 이 중에서 가일의 서서 강펀치 - 서머솔트는 캔슬의 극에 달한 기술이라 할 수 있을만한 것이다. 원래 서머솔트의 커맨드는 ↓(모으고)↑ 킥버튼이다. 점프를 하면서 일단 레버를 ↓로 하여 서머솔트를 저축하고, 점프 강펀치로 적을 때린 후 레버를 위로 하면서 강펀치와 킥버튼을 연속으로 적당한 타이밍에 눌러줌으로, 일어서면서 강펀치의 자세를 캔슬하고 서머솔트를 연속으로 할 수 있게 되는 것이다. 서있는 자세에서는 서머솔트를 낼 수 없는 것인데도 그것이 가능하게 만든 것은 캔슬의 힘이다.

그 이후로의 스파 시리즈를 비롯한 대부분의 격투게임은 의도적으로 캔슬기를 집어넣게 되었다. 또한 대부분의 기본기가 캔슬되었던 초창기와 달리, 캔슬이 되는 기술과 되지 않는 기술이 의도적으로 구분되어 제작되었다. 스파 2의 뒤를 이은 본격적인 대전격투게임이라 불렸던 아랑전설 2는 처음에는 캔슬기라 할만한 것이 하나도 없었으나, 아랑전설2 스페셜에 오면서 뒤에 언급하게 될 연타캔슬을 비롯한 여러 가지 기술을 집어넣게 되었다.

가드캔슬 - 언제까지 막고만 있을 순 없다

가드모션 중에 필살기를 낼 수 있는 것을 가드캔슬이라고 한다. 가드캔슬의 탄생은 상대의 공격을 그저 막기만 해야 하는 그 이전의 격투게임을 한단계 발전시킨 요소이다.

캡콤의 뱀파이어(나이트 스토커즈)가 최초로 가드캔슬을 채용한 게임으로 지정된 필살기만을 가드캔슬기술로 사용할 수 있었다. 이후에 킹 오브 파이터즈 '95에서는 초필살기마저 가드캔슬로 사용할 수 있어서, 몇몇 캐릭터중에는 초필살기를 가드캔슬기로 사용하여 재미를 보는 경우가 많았다. 대표적으로 빌리 칸의 화염선풍곤은 손만 빠르다면 상대의 점프 공격을 가드하고 맞출 수 있었다.

가드캔슬은 이후로 아랑전설 시리즈에서 채용하여 아랑전설 3부터는 필수로 생각될 만큼 채용되고 있다. 스파 제로 시리즈의 제로카운터란 것도 있으나 일반적으로 칭하는 가드캔슬과는 약간 달라서, 특정한 가드모션을 취한 후 기술을 낸다.

▲ 뱀파이어 시리즈는 가드캔슬의 원조였다. 사진은 시리즈 최신작 뱀파이어 세이버

▲ 리얼 바우스 스페셜에서는 브레이크 샷이라 칭했었다

캔슬의 여러 모습들

캔슬은 대전격투 게임과 동시에 탄생하였고, 그 개념은 이후의 모든 격투게임에서 채용되게 되었다. 캔슬의 시작은 의도적인 것이 아니었으나 이후의 모든 격투게임의 재미를 좌우하는 시스템이 되었다.

현재까지 점점 발전해온 대전격투게임 시스템은 여러 가지 캔슬 시스템을 낳았는데 그중 몇몇 대표적인 것을 살펴보기로 하자.

연타캔슬 - 손이 빨라야 승패를 좌우한다?

연타캔슬은 말은 거창해도 별 것 아니다. 약손이나 약발을 연타하여 연속으로 맞추는 것을 연타캔슬이라고 한다. 예를 들면 스트리트 파이터 제로 3에서의 류의 서서 약손은 발동프레임은 3프레임, 타격판정이 있는 프레임은 4프레임, 타격 후 걷어들이는 프레임은 7프레임이다. 여기서 타격 후 경직(즉 아무것도 할 수 없는 상황) 프레임에 약손 입력이 다시 들어가면 걷어들이는 프레임 대신 다시 약손이 발동된다. 첫 타격으로 인한 상대의 경직이 풀리기 전에 다시 기술을 맞출 수 있게 되는 것이다. 이것이 연타캔슬이다.

스파2부터 시작하여 거의 모든 격투게임에 연타캔슬이 도입되어 있지만 연타 때문에 게임성을 버렸던 게임이라면 킹 오브 파이터 '94 (이후 킹오파94) 를 들 수 있다. 킹오파94에서는 거의 모든 캐릭터들이 근접해서 약기술을 연타하기 시작하면 상대를 기절시킬 수 있었다. 그 이후 또 근접해서 연타하면 다시 상대를 기절시키는 것이 가능했다. 이것이 가장 쉬운 캐릭터는 친 겐사이를 들 수 있었다. 그야말로 접근 후에는 손이 얼마나 빠른가가 승패를 좌우했던 것이다. 킹오파 94의 후반기에는 약손/발 연타로 인해 신성한 오락실에 의자가 날아다니는 것을 가끔 목격할 수도 있었다.

연타캔슬과 유사한 것이라면 강제연결을 들 수 있다. 강제연결이란 것은 연타캔슬처럼 기본기를 연속으로 맞추는 것이지만, 기술을 걷어들이는 동작이 삭제되지 않고, 기술이 완전히 걷어들여졌을 때에 다음 기술을 내서 연속으로 맞추는 것이다. 여러 게임에 채택되고있지만 일종의 버그처럼 인식되고 있고, 공식적으로 강제연결이 채택된 격투게임은 역시 스파 EX시리즈를 대표적으로 들 수 있다.

참고 프레임(frame)

격투 게임에서의 프레임은 1초를 60등분하여 그 1/60초를 1 프레임이라 한다. 버파3이나 철권TT같은 게임에서는 60프레임을 모두 사용하여 기술을 묘사하지만, 2D게임에서는 어떤 특정 동작을 몇 프레임동안 지속하느냐를 나타내는 것이다. 스파 제로 3에서의 류의 약손 준비 프레임은 3프레임인데, 이것은 3프레임, 즉 3/60초동안 약손 준비동작이 이루어진다는 뜻이다.

▲ 연타만이 승리의 비결이다

▲ 기절, 기절 후에 근접하여 연타하면 또 기절, 얍삽한 노인네

수퍼캔슬 - 캔슬의 극에 달한 자

게임의 재미를 위해 추가된 캔슬 시스템 중에 가장 재미있는 것이다. 그 의미는 필살기에서 초필살기로 연결시키는 것을 뜻하는 것.

수퍼캔슬의 첫 등장은 스트리트 파이터 EX이다. 스파 EX시리즈는 대부분의 동작에서 수퍼콤보(초필살기)로 기존의 동작을 캔슬시키고 수퍼콤보로 연결시키는 것이 가능하다. 심지어 필살기에서 수퍼콤보로, 수퍼콤보에서 수퍼콤보로도 연결이 가능하기 때문에 한방성의 강력한 연속기가 가능하다. 한방성이 너무 짙어서 게임성이 의심받기도 하였지만, 그 연속기를 만드는 재미만큼은 좋아서 시스템을 시리즈 3편까지 이어오고 있기 때문에 수퍼캔슬이 없는 EX시리즈는 생각할 수 없다.

▼ 서머솔트 - 더블 서머솔트, 단축커맨드를 이용해야 간단하게 해낼 수 있다.

스파3은 EX와 거의 같은 시기에 등장했는데 역시 수퍼캔슬 시스템을 가지고 있다. 단 수퍼콤보-수퍼콤보로 연결은 불가능하며, 데미지가 강력하긴 하지만 데미지 보정(주: 연속기가 연결될 때, 첫 기술 이후의 데미지가 점차 약해지는 것.)이 심하기 때문에 한방이라 할만한 수퍼캔슬기는 그다지 많지 않다. (EX시리즈도 점차 데미지 보정을 심하게 하여 수퍼콤보 게이지 3개를 모두 사용한 연속기라 해도 그다지 강하지 않게 변하였다.)

▲ 켄, 류에게 승룡권 작렬! 예전 같았다면 여기서 끝나겠지만…

▲ 신룡권으로 캔슬가능. 이제 남은 것은 혼을 불사르는 연타 뿐

월하의 검사 시리즈에서는 캐릭터 선택 후 힘/기 모드로 싸우는 타입을 선택할 수 있는데 여기서 힘 모드를 이용하면 승화라는 독특한 수퍼캔슬 시스템을 사용할 수 있다. 승화는 어떤 필살기에서든 연결할 수 있는 스파쪽의 수퍼캔슬과는 달리 특정 필살기에서만 초필살기로 연결할 수 있는 시스템이다.

수퍼캔슬 시스템은 지나친 한방, 즉 한번에 상대의 체력을 크게 깎아서 일발역전을 하는 것이 심하기 때문에 밸런스를 파괴할 우려가 있으나, 월하의 검사 시리즈의 승화 시스템은 기 모드를 선택했을 때와 달리 다른 연속기가 크게 부족한 힘 모드에서만 사용 가능하므로 크게 게임 밸런스를 파괴할 만한 시스템은 아닌 듯 싶다.

▲ 승화는 고체에서 기체로 직접 변화하는 것… 아닌가?

▲ 연습모드에서 사진을 찍어서 죄송…(체력 게이지가 안보이죠?)

3D격투게임에서의 캔슬

3D게임 역시 캔슬이 많이 등장하지만, 2D격투게임의 경우처럼 타격판정이 나온 후의 동작을 취소시켜 연속기를 만들어나가는 것보다는 연속공격을 취소하고 상대에게 속임수를 거는 경우가 더 많다.

버추어 파이터 시리즈

첫 3D격투게임으로 나온 버추어 파이터 1(이후 버파1)에서는 가드버튼을 눌러 동작을 취소시키는 캔슬이 있었다. 대표적으로 라우는 사상장 카운터로 적을 띄운 후, 펀치를 공중에서 계속 맞추는 것이 가능했는데, 이것은 P를 눌러 펀치를 나가게 한 후 G버튼을 눌러 펀치를 거두어들이는 동작을 캔슬하는 것이었다. 이것은 손가락의 그림자가 안 보일 정도로 조작을 빨리 해야 한다고 하여 당시에 일명 무영지(無影指)라고 불리웠다.

▲ PK콤보. 여기서 K의 판정이 나오기 전에 G를 눌러 캔슬해야 천발펀치가 된다. 그러므로 이 사진은 이미 늦었다

버추어파이터 2에서는 무영지의 뒤를 이은 천발펀치라는 것이 있었다. 이것은 거의 모든 캐릭터가 지니고 있는 PK콤보(펀치-킥으로 이어지는 콤보)를 가드 버튼으로 킥동작을 캔슬하여 펀치를 연속으로 맞추는 것이다. 즉 원래는 펀치-킥을 무조건 맞아서 쓰러져야 하는 것이지만, 펀치를 맞은 후 킥을 무조건 맞을 수밖에 없는 타이밍에 킥을 캔슬하고 다시 펀치를 맞춤으로 상대가 가드할 수 없도록 만드는 극악한 무한콤보이다. 말했듯 지상에서는 무한콤보로 들어가고, 공중에서는 약 7-8발을 맞출 수 있어서 적을 공중에서 밀어내는 것이 가능하다. 또한 킥캔슬이란 것도 있는데 이것은 일반 킥(하이킥)을 쓴 후 가드버튼을 적절한 때에 눌러서 캔슬시키는 것이다. 이때, 킥의 판정이 나온 후 캔슬을 할 수 있기 때문에 킥캔슬을 콤보로 넣는 것도 가능했다. 대표적인 킥캔슬 연속기로는 재키의 니킥(K) - 킥캔슬(K, G) - 서머솔트(K)가 있다. 단 스탠스가 상대와 반대가 되어야 들어가는 연속기이다. (재키가 오른발이 앞에 나와있는 자세라면, 상대는 왼발이 앞에 나와있는 상태)

철권 시리즈

철권 3, TTT에서 유용한 캔슬기로는 웨이브 스텝이 있다. 웨이브 스텝은 진이나 헤이하치 등의 풍신권(→(중립)↓↘RP)이 있는 캐릭터들이 쓰는 것으로 풍신대쉬(→(중립)↓↘)중에 레버를 →↔←로 움직이면 풍신대쉬가 캔슬되는 것을 이용하여, 연속으로 풍신대쉬를 내는 것이다. 방법은 →(중립)↓↘→(중립)↓↘→(중립)↓↘→(중립)↓↘… 으로, 다음 풍신 스텝 커맨드의 첫 커맨드가 되는 →가 풍신대쉬를 캔슬하는 것을 이용하는 것이다. 웨이브 스텝이 능숙해져서 빨리 사용할 수 있게 되면 광대쉬라는 것도 가능해진다. 이것은 마치 빛(光)처럼 빠르게 움직인다고 '광대쉬'라고 불리운다.

광대쉬의 효용은 상대의 빈틈을 재빠르게 파고 들어가서 이지선다를 걸 수 있다는 점이나, 상대가 기술을 낼 것을 미리 읽는다면 그 즉시 초풍신권(풍신권을 빨리 내는 것)을 이용하여 상대를 띄울 수도 있고, 횡이동과 백대시 등을 섞어 상대를 혼란시킬 수 있다는 점이다.

귀팔문캔슬이란 것도 있는데 이것은 버그를 이용한 캔슬기술이다. 철권3 업소용에서만 가능했고 이후에 이식되면서 삭제된 것이다. 하는 방법은 귀팔문(↘왼P 오른P) 입력중에 →→을 입력하고 아무 버튼이나 누르면 귀팔문 동작이 중간에 캔슬 되면서 전진한다. 바로 이것이 귀팔문캔슬인데, 문제는 귀팔문캔슬 첫타를 공중에

▲ 웨이브를 빠르게 하면 위의 두 동작이 연속되는 것처럼 보인다

캔슬의 극에 달해보자

개인적으로 가장 진보된 캔슬 시스템이라 생각하는 스파 EX시리즈의 수퍼캔슬을 예를 들어 실전에서 어떻게 캔슬이 사용되는지를 알아보도록 하겠다.

1) 앉아중손 → 앉아중킥

이것은 연타캔슬이라기보다는 강제연결에 속한다. 앉아중손을 맞고 비틀거리는 상대의 경직이 풀리기 전에 앉아 중킥을 입력하는 것. 연타한다고 되는 것이 아니라, 적절한 타이밍에 맞추어 눌러주어야 강제연결이 제대로 된다.

2) 앉아중킥 → 파동권

앉아중킥을 하려면 커맨드가 ↓중킥이므로 여기서 재빨리 레버를 ↘→로 해주며 펀치를 누르면 파동권이 나간다. 자세히 보면 중킥이 나왔다가 다시 들어가는 모션이 없어지고 바로 파동권의 모션으로 바뀜을 알 수 있다.

3) 파동권 → 진공파동권

진공파동권의 정식 커맨드는 ↓↘→↓↘→펀치이다. 그러므로 파동권 진공파동권의 연결은 ↓↘→펀치 ↓↘→↓↘→펀치가 될 것이다. 보기만 해도 손이 피곤하지 않은가? 그러므로 여기서 약간 머리를 굴려보자. 바로 단축커맨드라는 것이다. (이후의 연재 기획에서 단축커맨드에 대해 언급할 예정이다.) 방법은 ↓↘→펀치↓↘→펀치. 직접 해보면 간단하게 커맨드가 겹쳐서 파동권 → 진공파동권으로 연결됨을 알 수 있다.

4) 진공파동권 → 진공용권선풍각

진공파동권의 모선이 캔슬되면서 진공용권선풍각. 진공용권선풍각의 커맨드는 ↓↙←↓↙←킥이다. 상당히 손이 빨라야 하겠지만 스파EX시리즈의 익스퍼트 모드를 해보다보면 이 정도는 정말 쉬운 것이다.

▲ 패드로 익스퍼트 모드를 하다보면 손에 물집과 굳은살은 기본이다

귀팔문 캔슬 연속기 극장

▲ 일어서며 어퍼!

▲ 초풍신권 한방

▲ 지옥의 귀팔문 캔슬 시작

▲ 하나, 둘, 셋… 도대체 언제 떨어질까

▲ 마무리로 뇌신권 중단각까지 맞출 수 있다

뜬 적이 맞으면 더 높이 떠버린다는 것이다. 이 때문에 공중에서 귀팔문 캔슬을 8타까지 맞출 수도 있다. 귀팔문 캔슬을 이용한 연속기는 강력하고도 무궁무진해서 그렇지 않아도 센 진이란 캐릭터를 최강으로 끌어올렸다. 하지만 난이도가 상당해서 웬만큼 손이 빠르다는 사람도 공중에서 8번 맞추기는커녕 한번도 귀팔문 캔슬을 할 수도 없다.

마치며…

종합해서 격투게임에서의 캔슬의 정의는 〈좁은 의미〉로는 '어떤 동작을 중간에 중단하는 것' 자체를 말하지만 〈넓은 의미〉로는 '어떤 동작을 중단하고 다음 기술로 바로 연결하는 것'을 캔슬이라 부른다(라고 스스로 정의내려본다…).

지금까지 대전격투게임에서의 캔슬의 면모를 미흡하나마 이모저모 살펴보았다. 물론 캔슬은 위에 말한 것 이외에도 여러 격투게임에 많이 등장하고 있다. 스파2 이후로 수많은 대전격투게임이 등장했고, 또 각자의 고유한 시스템을 자랑하고 있지만 역시 기본은 '캔슬'에서 시작하는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 2D 대전격투게임이라면 더욱 그렇다. 그냥 발 한번 뻥 차고, 주먹으로 한번 퍽 때리는 대전격투게임이라면 스파2 이전부터 존재했었다. 하지만, 자의이던 타의이던 캔슬이란 시스템 때문에 '이기는 재미' 만을 추구하는 것이 아닌, '때리는 재미'를 주는 연속기(콤보)라는 것이 생겨났고, 그 때문에 대전격투게임의 인기를 계속할 수 있었던 것이 아닌가 생각해본다.

다음 달에는 콤보(COMBO) 편입니다.

참고

대전격투게임 공개강좌 이후의 강좌 제목들

2. 콤보 (Combo)
3. 딜레이 (Delay)
4. 카운터 (Counter)
5. 단축커맨드 (　Command)
6. 버그 (Bug)

이후로도 대·격 공개강좌는 아이디어가 떠오르는 한 계속할 생각입니다. 공개강좌에 대한 의견이나 비평, 또는 아이디어가 있다면 「서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 대·격 강좌 담당자 앞」이나 「kazer@powerzine.com」으로 연락해주시기 바랍니다.

게이머들이 가장 많이 즐기는 유희 문화는 역시 게임. 그 다음을 꼽으라고 한다면? 아마도 대부분의 게이머들이 만화 혹은 애니메이션에 표를 던질 것이다. 아마도 만화 · 애니메이션과 게임은 오랜 시간동안 친우 관계였기에 더욱 그러할 것. 실제로, 만화나 애니메이션이 게임화한 경우는 비일비재하고, 원작 게임이 애니메이션으로 제작된 경우도 상당히 많다. 자신이 좋아하는 애니메이션은 게임으로도 플레이해 보고 싶은 것이 인지상정인 것인가. 게임화해 주었으면 하는 애니메이션은 많고…. 그 중, 지구상에서 가장 특이한 교사를 주인공으로 한 애니메이션, 「GTO」가 게임으로 발매된다면, 과연 어떤 모습이 될 지 살펴보기로 한다.

글: 소년X

애니도 좋지만, 게임이 더 좋아!

GTO란 무엇인가

원작 GTO는 이런 만화다

1997년부터 주간 소년매거진에 연재된 후지사와 토오루의 GTO (Great Teacher Onizuka)는 전직 폭주족인 오니즈카 에이키치가 불순한 생각 하나로 교사의 길에 입문, 그의 괴짜 기질로 인해 일어나는 갖가지 해프닝들을 그린 만화로, 98년 제2회 코단샤 만화상을 수상하는 등 폭발적인 인기를 얻어 1999년에 TV 애니메이션화, 후지텔레비전 계열 전국 네트워크에서 매주 일요일에 방영되고 있다. 국내에도 이미 〔반항하지 마!!〕라는 이름으로 발간되어 큰 인기를 끌고 있다.

▲ 이것이 문제의 GTO

GTO에서, 우리는 이런 이야기들을 본다

▲ 원래는 이런 것을 원했던 게지

본래 유명한 폭주족이었던 22세의 사나이 오니즈카 에이키치는 귀여운 여학생들과 어울려 지내고 싶다는 생각으로, 폭주족 생활을 그만두고 교사 시험에 응시, 행운과 악운이 겹쳐 우여곡절 끝에 세이링 학원에 교사로 채용된다. 그러나 오니즈카가 담임으로 배정 받은 반은, 클래스의 학생들 모두가 똘똘 뭉쳐 〔담임 몰아내기〕로 유명한 반. 오니즈카도 예외가 아니어서, 이내 학생들에게 괴롭힘 당하기 시작한다. 매우 분개하는 모습을 보이는 오니즈카이지만, 결국 그의 괴짜 같은 성격과 숨겨진 통솔력에 학생들은 조금씩 감화되기 시작하고, 자신의 개성과 근거 없는 설득력으로 다루기 어려운 학생들을 한 명씩 한 명씩 자신의 편으로 만들어 간다. 초반에는 학생들과의 신경전으로 힘들어하는 오니즈카. 그러나 조금씩 시간이 흐르면서 세이링 학원의 교감 우치야마다와의 트러블에서는 학생들의 도움으로 위기를 모면하는 등, 오니즈카에 대한 학생들의 신뢰도는 높아 가기만 한다. 미모의 여교사 후유츠키 아즈사 선생과의 로맨스도 재미있게 돌아가고… 한 편 한 편이 마냥 두근거린다.

그렇다면 어떤 게임을 만날 수 있을까?

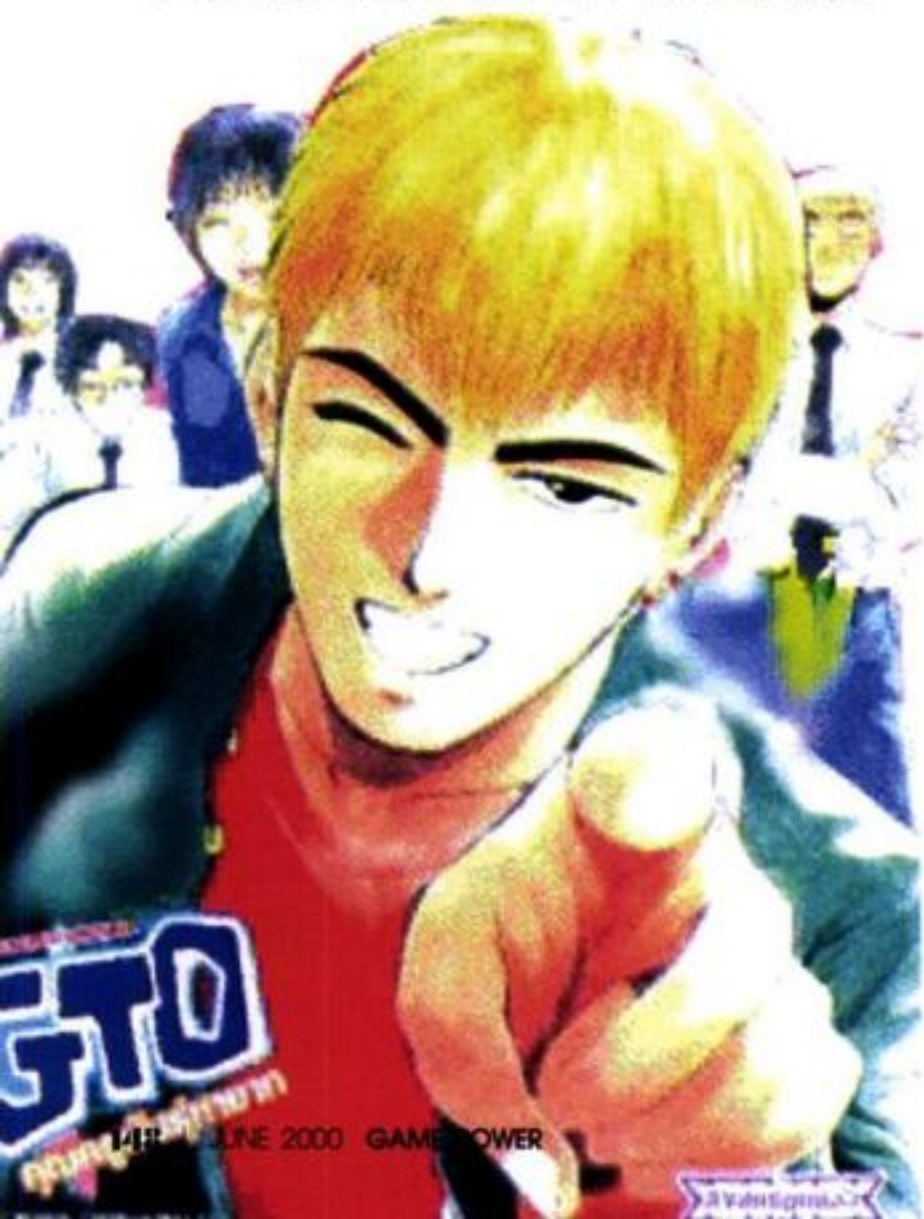
장르는?

GTO가 과연 게임으로 발매된다면, 어떤 장르가 가장 어울릴까? 우선, 현실성 없는 슈팅, 대전액션, 롤플레잉, 전략 시뮬레이션 등의 장르를 제외하고 나면… 생각해 볼 수 있을 만한 것은, 액션과 육성 시뮬레이션, 그리고 어드벤처 정도.

우선, 주인공인 오니즈카가 폭주족 출신이라는 점을 감안하여 액션이라는 장르를 남겨두긴 했지만 사실 액션이라는 장르로는 도저히 이 만화를 표현할 수 없다. 억지로 시나리오를 만들자면 '과거 오니즈카에게 원한을 품은 폭주족이 오니즈카의 제자들을 납치해 가고, 이들을 구출하러 떠나는 대영웅 오니즈카 선생님' 정도가 될 터인데, 도무지 이런 시나리오로는 GTO의 맛을 살릴 수 없다.

그렇다면, 「도키메키 메모리얼식」으로 주마다 수업 내용을 결정, 약간의 이벤트를 가지면서 학생들을 가르쳐 나가는 육성 시뮬레이션쪽은 앞의 액션보다 조금 나을 것인가? 아니, 역시 무엇인가 부족한 것은 여전. 무엇보다도 진부한 게임이 되어 버리기 쉽다. 게다가, 오니즈카가 학생들을 가르쳐 키워 나간다는 것 자체가 어불성설. 원작에서의 오니즈카는 인생의 갖가지 모습을 보여주면서 학생들 스스로 느끼게 하는 타입. 무엇인가 가르칠 만한 교사로서의 배경은 그야말로 제로가 아닌가.

그렇다면 남은 것은 어드벤처. 왠지 이쪽은 무엇인가 될 듯하다. GTO의 인간적인 모습을 표현하는 데에는 어드벤처 이외의 장르가 없다. 그렇다면, 과연 어떤 식의 어드벤처가 가장 타당할까? '플레이어가 직접 오니즈카를 움직이면서 학교 안을 돌아다니고, 학생들과 대화하고, 교실로 움직여 수업을 하는 방식'이 될까? 이것은 분명히 현실

▶ 편견은 인간적인 모습의 GTO다

GTO에서, 우리는 이런 사람들을 만난다

오니즈카 에이키치

여학생들 틈에서 행복한 나날을 보내고 싶다는 불순한 사상을 가지고 교사가 된, 전직 폭주족. 상당한 괴짜로 교사로서의 배경은 털끝만큼도 없지만 학생들을 감화시키는 데 탁월한 재능을 가지고 있다. 담배 한 대를 두 모금으로 여작내는 엄청난 골초.

후유즈키 아즈사

오니즈카와 함께 세이링 학원에 교사로 부임한 동기. 순진하고 청초한 미인이다. 지나치게 순진한 것이 흠이 되어 본의 아니게 간간이 굉장한 개그를 연출해 낸다. 오니즈카에게 마음을 두고 있지만, 내색하지는 않는다(적어도 자기 자신은 그렇게 생각하고 있다).

우치야마다 히로시

세이링 학원의 교감. 오니즈카에게 굉장히 좋지 않은 감정을 갖고 있다. 취미는 훔쳐보기, 지하철 치한 등으로, 어찌 보면 오니즈카 이상으로 엽기적인 면모를 보여준다. 가족을 굉장히 사랑하지만 가족으로부터 사랑 받지 못하는 불쌍한 이 시대의 가장.

키쿠치 요시토

오니즈카의 클래스 학생으로, 컴퓨터의 천재 소년. 사진 합성에 재능이 있어서 [담임 추방 계획]에 오니즈카의 SM 사진을 합성하여 일조. 후에 오니즈카의 매력에 반해 그의 핵심 측근이 된다. COOL한 매력이 있는 친구.

칸자키 우라미

I.Q가 200을 넘어서는 천재소녀. 과거의 어떤 사건 때문에 교사들에 대해 심각한 불신감을 품고 있다. [담임 추방 계획]의 수뇌지만, 역시 오니즈카에게 감화되고 만다. 하지만 성격이 비틀어진 것은 여전해서 오니즈카는 계속해서 골탕먹기만 하는 입장. 푸훗….

요시카와 노보루

게임이라면 통달해 버린 소년. 오니즈카가 게임의 신으로 모시고 있다. 허나 학교 생활에는 어두운 일면이 있다. 문제는 클래스메이트 우에하라 일당의 따돌림이 너무나 괴로워 자살까지 결심한 요시카와군이지만…. 괴롭힘은 애정의 반증이라 했던가?

노무라 토모코

지나치게 순진해서 멍청해 보이기까지 하는 오니즈카의 클래스 학생. 워낙에 자신감이 없어 학교에서 존재감이 없었지만, 오니즈카로 인해 자신감을 얻게 되고, 연예계로 진출하여 아이돌 스타가 되어 버린다. 오니즈카에게 연정을 품고 있는 귀여운 여학생.

▲ 이런 모습을 게임에서 유감없이 보여줘야 한다

감 있는 방식이긴 하지만, 크게 의미 없는 부분에 게임의 비중이 올라가게 된다. 게임으로서의 GTO에서 가장 강조되어야 할 부분은 오니즈카의 대사. 아무 내용 없이 들리지만, 듣는 사람에게 어떤 형태로든 감탄하게 만드는 그의 한 마디가 잘 표현되어야 한다. 그렇다면? 역시, 커맨드식 어드벤처가 가장 적절할 것이다.

내용은!

자, 여기가 가장 중요한 부분이다. 단순한 커맨드식 어드벤처가 되어서는, 게임성 없이 원작의 지명도만으로 승부하는 게임이 되어 버리고 만다. 그렇다고 해서, 이제까지 게임성을 인정받은 게임의 형태를 그대로 답습해서는 개성몰락 게임이 될 테고…. 결국 중요한 것은 참신하면서 게임성 있는 작품을 만들어야 한다는 것.

우선 위에서 언급한 바와 같이, GTO의 진국은 오니즈카의 대사이다. 그렇다면, 이 대사를 이용해 게임성에 승부수를 던질 수 있는 부분이 바로 선택지. 게임의 주요 분기점이 되는 선택지를 그냥 평범하게 처리해 버려서는, 커맨드식 어드벤처가 아닌 단순한 비주얼 노벨이 되어 버린다. 이런 것을 방지하고 GTO만의 게임성을 갖기 위해서는, 형식적인 2~3개의 선택문이 아닌, 하나 하나가 게임 전반에 영향을 줄 수 있는 다수의 선택문이 마련되어야 할 것이다. 사실 이제까지의 전례를 볼 때, 커맨드식 어드벤처의 약점이라면 대화의 자유도가 매우 적다는 것. 한 가지 상황을 놓고 볼 때, 할 수 있는 말이 2~3가지뿐이라고 하는 것은 무엇인가 부족하다는 생각이 들지 않는가? 이것을 깰 수 있는 작품이 바로 GTO가 될 것이다.

▲ 그럼, 오늘의 수업을 시작하지.
다들 교과서를 펴라.
역시 오늘은 야외수업이 좋을까?
어제 폭음했더니 피곤하군. 자습이다.
애들아, 어제 GTO 드라마 봤냐?

또 하나, 오니즈카가 교사라는 점을 감안해서, 수업시간을 잘 표현하는 일이 필요할 것이라고 본다. 원작에서 오니즈카는 수업에 들어갈 때마다 기상천외한 코스프레를 하고, 상상할 수 없는 이야기들을 하곤 한다. 이것을 플레이어들이 직접 선택할 수 있다면, 또 다른 재미를 제공해 줄 수 있을 것이다. 우선 코스츔은 평소에 게임을 진행하다가 이벤트 성으로 얻는다는 식으로 하면 수집가들은 코스츔을 모으는 데도 열을 올리게 될 것. 또 수업 내용은 퍼즐 형식을 약간만 가미해서 수업 자체의 한 가지 토픽에 대해서 여러 가지 문장을 제시한 후, 문장들을 이어가면서 하나의 완성된 '말'을 만들어 가는 방법으로 하면 재미있을 것이다. 물론 플레이어가 어떤 식으로 '말'을 만들어 가느냐에 따라서 정말 진지한 선생님의 면모를 보일 수도 있고 유쾌한 오니즈카 본연의 모습을 보일 수도 있을 것이다. 하지만 잘 못될 경우 최저의 인간이라는 이미지를 심어줄 수도 있을 지도…

그렇다면, 대체 오니즈카는 무엇을 위해 대화하고 수업하는 것일까? 슈팅 게임에 스코어가, RPG에 레벨이 있듯 무엇인가 게임의 진행 정도를 평가할 수 있는 척도가 필요할 텐데…. 여기서 주인공과 여타 캐릭터의 관계가 사제지간이므로, 신뢰도라는 개념이 가장 적절할 듯하다. 물론 클래스의 학생 하나 하나의 신뢰도를 체크하기에는 데이터 양이 너무 커져 버릴 테니, 주요 캐릭터들은 고유의 신뢰도를 부여하고, 나머지 학생들은 A군, B군, C군 등으로 처리하는 것이 좋을 것이다(나머지 전부 라는 식으로 몰개성화 해서는 게임 자체가 단순해져 버릴 수 있다). 학생들의 신뢰도에 따라 오니즈카의 선생으로서의 위치를 평가받을 수 있고, 이것이 이후의 스토리 및 이벤트나 결국 엔딩으로 가는 길의 이정표가 될 것이다. 물론, 여학생들의 신뢰도는 후에 러브 이벤트로 이어질 수도 있다.

▲ 오늘 코스츔은 코끼리, 똘망똘망한 눈이 매력

▲ 신뢰도가 높으면 연애 이벤트가 있을 지도!

…그걸로 끝?

단순히 원작의 스토리를 그대로 따라가는 게임이라면, 흐름이 너무나 뻔해지기 때문에 재미가 반감될 수 있다. 그렇다고 내용을 바꿔 버리면 본래의 분위기가 사라져 버릴 테고…. 역시 간단하면서도 큰 효과를 볼 수 있는 해결책은 신 캐릭터. 한 클래스에 덜렁 한 명의 신 캐릭터로는 존재감이 부족할 테고, 2~3명의 새로운 캐릭터를 만들어 주요 이벤트를 부여한다면 아무리 원작을 완전히 알고 있는 플레이어도 새로운 기분으로 플레이할 수 있을 것이다. 물론 기존 캐릭터들에게도 원작에 없는 이벤트나 설정 등을 추가하는 것이 중요하다. 이것은 일종의 팬 서비스로 작용할 수 있는 측면. 그리고 플레이어들을 즐겁게 해 줄 미니 게임도 빼놓을 수 없다. 우라미를 앞에 매달고 폭주하는 장면을 미니게임화 해도 좋고 요시카와와의 게임 대전을 미니게임으로 만들어도 좋을 것이다. 출근 시간이 아슬아슬한 어느 날 아침, 오토바이로 폭주하며 출근하는 모습을 표현해도 효과 만점. 아아, 두근두근 신나겠다.

▲ 이런 표정으로 달리겠지

마치며

원래 망상을 즐기는 필자이다 보니, 애니메이션 한 편을 봐도 이런 망상 저런 망상이 계속 떠오르게 된다. 그 중의 한 가닥을 잡아 이렇게 정리해 놓고 보니, 뭔가 그럴듯할지도 모르겠다는 생각이 들어 버렸다. 지금까지의 게임 시나리오는, 한 사람의 애니메이션 팬으로서 GTO가 게임화 된다면 이런 모습이 되지 않을까 하고 생각해 본 것일 뿐이다. GTO가 게임화 된다는 이야기는 루머로조차 나오지 않았으니, 어쩌면 허황된 기대가 될 지 모르지만… 지금까지 상상하고, 꾸며내는 것만으로도, 벌써 게임을 즐기고 있다는 기분이 들지 않는가? 이렇게 머릿속에서 하나의 게임을 창조하는 것도 게임을 사랑하는 사람들에게는 큰 유희가 되어 지 않을까 한다.

New Guide ANIMATION

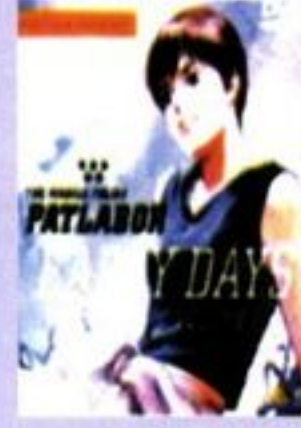
애니메이션 신작 가이드

러브히나

어릴 적 여자친구와의 약속을 지키기 위해 동경대학으로 진학하려는 주인공 '케타로'. 동경대학의 입학시험을 보기 위해 도쿄로 떠나게되지만 숙박을 해결할 방법이 없어 할머니가 경영하는 여관인 '히나타 장'으로 향한다. 하지만 무슨 영문인지 그곳에 할머니는 계시지 않고 여자들이 살고있는 하숙집이 되어있었다. 머리를 식힐겸 케타로는 조용히 온천에 몸을 담그고있던 도중 탕 안에 여자가 있다는 것을 발견하게 된다. 히나타 장이 아니면 숙박을 해결할 장소가 없는 케타로는 여관을 관장하는 어떤 사람의 도움을 받아 간신히 머물 수 있게 된다. 하지만 어쩌다보니 함께 하숙하는 사람들에게 동경대학생이라고 거짓말을 해버리는데, 모두의 동경을 받는 생활을 하는 도중, 하늘의 죄를 받는 것인지 동경대학생이 아니라는 사실이 들통난다. 별 수 없이 히나타장을 떠나야하는 운명에 처하는 케타로. 그러나 다시금 하늘의 장난인지 몰라도 할머니께서 히나타장의 소유권을 케타로에게 넘겼다는 소식을 접하게 된다. 이 일이 일어난 후 케타로가 동경대학에 입학까지의 과정을 그린 코믹연애물이다.

가이드 속의 가이드 — DVD판 애니메이션 신작 리스트

타이틀	발매일	러닝타임	가격	장르
지구방위기업 다이가드 4화	4/21	50분	5,800엔	로봇
마스터 키튼 11화	4/21	72분	5,800엔	역사추리액션어드벤처
마법소녀 프리티사미-TV 8~10화, 11~13화	4/21	72분	5,800엔	미소녀판타지
부기팝은 웃지 않는다 2화	4/21	50분	5,800엔	판타지
지금 거기에 있는 나 5화	4/25	50분	6,800엔	전쟁드라마
뱀파이어 미유-인테그랄 8, 9화	4/25	95분	4,800엔	다크판타지
우주해적 미트의 대모험-2인의 여왕님♥ 4	4/25	53분	5,000엔	SF액션코미디
OVA 마법사Tai!-DVD컬렉션 1화	4/25	90분	6,000엔	코믹판타지
카드캡터 사쿠라 8, 17화	4/25	100분	6,800엔	사미류 미소녀판타지
기동경찰 패트레이버-얼리 데이즈 1, 2화	4/25	110분	4,800엔	SF액션
사쿠라 대전 광화연란 3화- 키네마의 경천동지	4/25	30분	5,800엔	미소녀액션
슬레이어즈 스페셜-DVD컬렉션	4/25	90분	6,000엔	코믹판타지
턴A건담 5화	4/25	96분	7,800엔	로봇
체포하겠다 1화	4/25	120분	6,800엔	폴리스
초시공요새 마크로스-플래시백 2012	4/25	30분	5,800엔	SF러브로맨스
마장기신 사이버스터 7화	4/25	48분	5,000엔	로봇
마술사 오펜 리벤지 1화	4/25	50분	5,000엔	어드벤처
여신후보생 1화	4/25	75분	6,000엔	SF액션
디지캐럿 2화	4/26	40분	4,700엔	초압축코미디사이코드라마
치비마루코짱 전집-1990년 7월~8월, 9월~10월, 11월~12월	4/28	217분	4,700엔	패밀리
아이돌♥프로젝트 1화	4/28	60분	4,700엔	미소녀
동급생2 6화	4/28	60분	4,700엔	미소녀
피아♥캐럿에 잘 오셨습니다!!2DX 3화	4/30	30분	5,800엔	미소녀
그와 그녀의 사정 6-초회한정판	5/1	120분	5,980엔	학원코미디
선계전 봉신연의 7화	5/10	30분	3,800엔	중화풍판타지
강철천사 쿠루미 5화	5/17	60분	5,800엔	미소녀SF

애니메이션 최신 정보

'JAWOC NEWS' 4월호, 한국인 차별했다?!

'JAWOC NEWS' 지에 한국인을 차별하는 듯한 표현이 발견되어 오사카 월드컵 위원회로부터 지적을 받았다. JAWOC NEWS는 월드컵 일본조직위원회(JAWOC)에서 발행하는 광고지로서 월드컵의 준비상황 등을 소개하는 것이 주목적. 지적된 부분은 4월호에 게재된 4컷만화, 「만화로 배우는 한국어」라는 코너이다. '안녕하세요(アンニョンハセヨ)'라는 인사말을 소개할 때 늑대가 손에 부엌칼을 들고 대사하여 관점에 따라 한국인이 일본인을 협박하는 장면으로 오해받을 소지가 있다고. 이 만화의 작가는 이에 대해 '한국어를 친근하게 배울 수 있도록 등장캐릭터를 동물로 했다며 악의가 있는 것으로 보였다면 유감'이라고 답했다.

이에 따라 월드컵 일본조직위원회는 발행한 9천부를 자체 회수한 상태이다.

'이노마타 무츠미', 원화전시회 개최

4월 28일부터 5월 1일에 걸쳐 '이노마타 무츠미'의 앙코르 원화전시회, 「Feel Like Inomata-이노마타 무츠미」가 개최된다. 이는 작년 개최된 「이노마타 무츠미 판화데뷔전」의 엄청난 호평에 의한 것으로 원화, 판화의 전시판매와 아트리에 재현, 아트상품 판매 등을 계획하고 있다. 전시장소는 이케부쿠로의 선샤인시티 문화회관 2층 전시홀로 결정되었으며 입장료는 일반인 500엔, 학생 300엔, 초등학생 이하는 무료이다. 그리고 팬 서비스로 입장객 전원에게 오리지널 포스터가 주어진다.

'이노마타 무츠미'는 국내에서도 「사이버 포뮬러」, 「테일즈 오브 데스티니」, 「바람의 대륙」 등 여러 작품이 소개되어 상당수의 팬을 확보하고 있다.

플레이스테이션으로 발매예정인 「테일즈 오브 이터니아」의 캐릭터 디자이너 '이노마타 무츠미' ▶

'하야시바라 메구미'의 베스트앨범, 「VINTAGE S」 발매

'하야시바라 메구미'가 선정한 곡으로 이루어진 베스트앨범 「VINTAGE S」가 4월 26일 발매된다. 이전 그녀의 보컬앨범으로 발매된 총 24장의 싱글CD 중 데뷔곡인 「무지개빛 Sneaker」와 「Give a reason」, 「Lively Motion」 등 15곡이 수록되어있다.

가격은 3,780엔이며 기간한정판 특전으로 「비장(秘蔵) 하야시바라 메구미 보물 비디오(가칭)」가 포함된다. 이는 TV에서의 장면과 재킷 촬영장면 등의 영상이 담긴 비디오로 수록시간은 30분 정도로 예정하고 있다. 그리고 재킷 일러스트는 「3×3 아이즈」, 「블루시드」, 「만능문화묘랑」 등으로 유명한 '다카다 유조'가 담당한다.

▲ '하야시바라 메구미'의 베스트 앨범. 팬에게는 뿌리칠 수 없는 유혹이다

「안젤리크」, 드디어 OVA 발매

플레이스테이션으로 발매되었던 「안젤리크」가 드디어 OVA로 등장한다. 본 작품은 게임에 이어 드라마CD, 싱글CD 등으로 제작된 일은 있지만 애니메이션으로 제작되는 것은 처음. 더구나 안젤리크의 모든 캐릭터가 등장한다는 사실이 밝혀져 주목을 받고있다. OVA 「안젤리크 -하얀 날개의 회상록-」은 총 3편으로 현재 1편이 발매중.

원작은 플레이어가 여자 주인공이 되어 남자에게 고백한다는 내용으로 많은 여성팬과 일부 남성층에게 호평받는 코에이의 연애시뮬레이션이다. 얼마전 그 연장선이라 할 수 있는 「머나먼 시공속에서」가 플레이스테이션으로 발매된바 있다.

▲ 이유는 불명이지만 일부 남성층도 즐기고있는 「안젤리크」가 OVA로도 발매되었다

'후지시마 코스케' 원안의 OVA, 「eX-D」

'후지시마 코스케'가 기획과 캐릭터 원안을 담당한 OVA 「eX-D(액션 드라이버)」가 7월 25일 발매된다. 「eX-D」는 평소부터 자동차나 바이크에 관심이 많았던 '후지시마 코스케'가 전력을 다해 기획한 자동차 액션.

무대는 약 100년 후의 미래도시. 이 도시의 이동수단은 컴퓨터가 차체전부를 관리하는 전기자동차 'A카'. 이 자동차의 알 수 없는 폭주를 막기 위해 만들어진 조직이 '엑스드라이버'이며 천재적인 운동능력을 가진 극소수의 사람에게만 발행된다는 'EX 라이센스'의 취득자들로만 구성되어 있다. 그리고 이 조직에 소속된 리사, 로나 콤비가 20세기의 명차를 타고, 폭주자동차들에게 도전한다는 내용. 액션성이 강하면서도 개그가 짙은 작품으로 총 6편으로 구성될 예정이다. '후지시마 코스케'는 국내에서도 「아아! 여신님」과 「체포하겠다」, 「사쿠라 대전」 등으로 많은 팬을 확보하고 있는 인기작가.

▲ 초인기 작가지만 '후지시마 코스케'를 싫어하는 사람도 있다

「카드캡터 사쿠라」의 두번째 극장판에는 5가지 특전이...

올여름 공개예정인 「카드캡터 사쿠라」의 두번째 극장판. 티켓에 따라 다양한 특전을 준비하고 있으며 예매권은 이미 발행된 상태이다.

1. 특전 제1탄: 클램프의 오리지널 극장선전용 포스터.
2. 특전 제2탄: 4월 중순에 발매되는 티켓구입시 극장선전용 포스터 2탄.
3. 특전 제3탄: 클램프의 오리지널 한정 전화카드가 동봉. 4월 25일부터 강담사 HP에서 통신판매로 구입가능.
4. 특전 제4탄: 클램프 오리지널한정 그림그리기 세트. 5월 2일 발매예정이며 티켓 세트의 구입방법은 일본 만화잡지 '나카요시' 6월호에 게재될 예정.
5. 특전 제5탄: 특제 한정 전화카드. 5월 2일에 발매되며 특전 제3탄의 카드와는 일러스트가 다름

▲ 이후 장터에 '사쿠라 예매권만 팝니다'라는 글을 올리는 사람이 많아질 것이다

「전심(傳心) 지켜줘 수호월천」의 발매일 결정!!

총 6편으로 구성되는 OVA판 「전심 지켜줘 수호월천」의 발매일이 2000년 6월 23일로 결정되었다. 1편에서는 주인공 '타스케'와 수호천사인 '샤오린'의 미묘한 심리묘사가 주가 된다. 학교 문화제에서 연극을 하기로 결정한 타스케의 반. 타스케는 실제상황과 연극의 내용을 놓고 고민하게 된다.

▲ OVA로 발매되는 「수호월천」. 물론 인기 캐릭터 '샤오'도 등장한다

「강철천사 쿠루미」의 속편 발매결정!!

일본 '와우와우'에서 방영되어 수많은 메이드광을 배출시킨 문제작 「강철천사 쿠루미」. 4월 4일 TV시리즈가 이미 종영되었음에도 불구하고 일본과 국내에 '쿠루미 후유증'을 남겼던 작품이 OVA로 다시 돌아온다. 그것도 세계최초의 싱글 DVD(8Cm, 15분+영상특전)사이즈로 발매될 것이라고 한다. 본 내용은 OVA에 걸맞게 TV시리즈의 에필로그 형식으로 이루어져 있다. 가격은 1,500엔이며 단편형식의 포맷으로 7월 상순경에 선보일 예정이다.

「TO HEART」에 이은 메이드 미소녀의 거성 ▶

ANIMATION 동작 스테이션 ANIMATION 동작 스테이션
ANI MATION

Boogiepop Phantom -evolution 1

부기팝은 웃지 않는다

-부기팝 팬텀

이렇게 이해하기 힘든 세계관의 애니메이션은 참으로 오랜만이 아닌가한다. 시대설정부터 34년간이라는 장기간을 다루고 있어, 또 하나의 세상이라 말해도 좋을 「부기팝 월드」를 구성할 정도의 세계관을 지닌다. 게다가 시리즈 전반에 걸쳐 등장하는 주요 인물만 해도 40여명에 이르는 등, FSS에 필적할만한 폭넓고도, 어찌 보면 장황한 애니메이션이다. 게다가 애니메이션만 감상해서는 풀지 못할 의문이 다수 내포되어있다. 또한 작품은 암울함과 진지함만으로 일관되고 있어 그 의문조차 이해하기 싫다는 사람도 있다. 하지만 이런 내용과 분위기로 점철된 부기팝이라는 세계가 왜 일본에서는 인기를 끌고 있는지 본 애니메이션의 매력을 한번 탐구해본다.

글: 부기팝 해석 위원회

●원작: 카토노 코우헤이(上遠野 浩平)	●제작사: 매드하우스
●감독: 와타나베 타카시(渡部 高志)	●러닝타임: 24분
●구성: 무라이 사다유키(村井 さだゆき)	●TV방송: 2000년 1월 18일 테레비오사카
●원안: 오가타 코우지(緒方 剛志)	

「부기팝은 웃지 않는다-부기팝 팬텀」은 세계설정도 상당히 깊고 구성을 이해하는 것 또한 난해한 애니메이션이다. 1998년 2월 시리즈 최초로 발간된 문고판 소설, 「부기팝은 웃지 않는다」의 인기에 힘입어 「부기팝 리턴즈 VS 이미지네이터」, 「부기팝 인 더 밀러 판도라」, 「부기팝 미싱- 페퍼민트의 마술사」 등의 소설과 영화, 그리고 총 12화의 TV 애니메이션 시리즈 「부기팝은 웃지 않는다-부기팝 팬텀」등의 관련 시리즈가 속속 등장했다. 참고로 시리즈의 스타트는 원작자 '카토노 코우헤이'가 제4회 전격게임 대상을 수상한 것에서 비롯된 것이다.

ブギーポップは笑わない

VSイマジネーター

등장인물

'기억의 초상' 편에 등장하는 캐릭터

도노무라 모토(殿村 聖都)

공포스러울 정도로 결벽증이 심각한 아가씨. 이 아가씨가 나오는 장면 중에는 휴지 뽑기와 손 씻어내기가 다수 차지하고 있다는 것만 봐도 알 수 있다. 세이야 고교(聖谷高校) 1학년으로 어둡고 존재감 없는 내성적인 성격의 소유자이며 남자 대하기를 꺼린다. 단, 중학교 때 동급생이었던 사오토메 마사미에게는 연정을 품고 있다. 1화의 주인공격인 존재.

키사라기 마나카(如月 眞名花)

모토가 방황하고 있을 때 잠시 나타나는 캐릭터. 시리즈에 걸쳐 무언가 수수께끼를 가진 인물인 듯 예상되며 원작에서도 등장했었다.

사오토메 마사미(早乙女 正美)

신요우 고교(深陽學園) 1학년으로 지금은 실종된 상태. 단, 그의 유령이 떠돌아다닌다는 소문이 있다. 역시 원작에서 등장.

죠우노우치 히사시(城之内 久志)

세이야 고교 3학년 1반에 재학중이다. 양호실에서 모토와 만나는 캐릭터. 모토를 보자 이상한 행동으로 그녀를 놀라게 하는데, 사실은 2화의 주인공이기도 하다.

미야시타 토우카(宮下 藤花)

신요우 고교 2학년. 모토가 신요우 고교로 찾아갔을 때 만나게 되는 캐릭터이다. 멍한 표정의 모토를 도와주려 애쓰는 걸 보면 이리저리 잘 끼어드는 타입이라는 것을 짐작할 수 있다.

스즈키 야스코(鈴木 康子)

세이야 고교를 다니고 있으며 중학교 때부터 모토와는 친구사이이다. 중학교 때 마사미와 교제를 했었으며 지금은 헤어진 상태. 사교적인 성격으로 현재 이 남자, 저 남자 찝적거리며 다니고 있다. 하지만 실상…

부기팝(ブギーポップ: BOOGIPOP)

이 도시에 소문이 퍼져있는 전설의 사신(死神)으로서 특히 여자애들 사이에서 화제가 되고있는 수수께끼의 인물. 타이틀에서도 알 수 있듯이 원작의 주인공적인 존재이지만 여기서는 단순히 이야기를 종결시키는 인물로서 등장한다.

타카이 리에(高井 理惠)

스즈키 야스코의 친구. 가라오케에서만 존재감이 느껴지는 캐릭터로 이름 외우기 힘든 사람은 없는 캐릭터라 생각해도 좋다.

기억의 초상 -Portraits from Memory

SCENE 001 신요우 고등학교

애니메이션은 오리지널 스토리로서 전개되며 원작소설 「부기팝은 웃지않는다」에 바로 이어지는 스토리이다.

어느 아주 고요하고 한적하기만 했던 한적한 밤의 신요우 고교

그 충격파로 유리창과 난간 등의 기물이 파괴되어 버리는데…

느닷없는 신음소리에 이어 한줄기의 빛이 하늘로 치솟고

게다가 전기시설도 끊어져 버리고 만다. 그야말로 적막해져버린 거리

하지만 빛이 사라지자 전기가 다시 들어온다

묵묵히 주위의 잡담을 들으며 손을 씻는 한 명의 여학생.

이번 이야기의 주인공격인 모토

'그것은 예전에 내가 나 자신을 싫어할 때 일어난 일이었다(모토의 독백)'

聖谷高校 1年2組
殿村望都

세이유 고교 1학년 2반 도노무라 모토

남자애들이 지나가자 슬쩍 비켜서는 모토. 그녀는 남자를 어려워하는 듯하다.

남자들의 대사. "3히트 콤보가 말이지~"

이 때 누군가가 뒤에서 모토를 부른다

모토에게 다가오는 두 명의 여학생이 있었다. 바로 모토의 중학교 친구, 스즈키 야스코와 야스코의 친구 타카이 리에다. 그녀는 전날 제의했던 미팅에 대해서 얘기하기 위해 모토를 찾은 것이다. 그러나 어제는 승낙했던 모토이지만 워낙 소극적이고 남자를 어려워하기 때문에 다시 머뭇거린다. 야스코는 소극적인 친구를 변화시켜주기 위해서인지 계속해서 설득하고 결국 마지못해 승낙하는 모토.

SCENE 002 에이유 고교

그로부터 1개월 후 세이유 고교에서는 신요우 고교에서 일어났던 빛의 기둥과 사신으로 소문난 '부기팝'에 대한 얘기로 떠들썩하다.

아스코는 꽤 바람기가 있는 것 같다

억지로 승낙하는 듯한 표정이 그대로 드러나는 모토

야스코: 익숙해지면 괜찮다니깐. '남자 따위'는, 하여튼 내가 끌어주지 않으면 아무 것도 못한다니까

야스코의 대사한마디로 시무룩해지는 모토. 무언가 사연이 있는 듯.

'지금부터 나에게 일어나는 일은 약간 이상한 아니, 좀더 커다란 사건의 마무리 같은 것이었는지도 모르겠다. 전세계로 본다면 사소한 조각 중 하나라고 보이겠지만, 어떤 사건이든 이런 식의 개인적인 것에서 비롯되지 않는 일은 없을 것이다. 그러니까 적어도 나만은 나 자신에게 있어 중요한, 그 사건의 의미를 이렇게나마 되새기고 싶은 것이다.'

손을 씻은 후 내키지 않는 얼굴을 하며 약속장소로 발을 옮기는 모토.

도중에 하늘에는 오로라 현상이 나타난다…

모토는 복도를 지나던 도중에 묵묵히 창 밖의 하늘을 바라본다

일행의 미팅장소는 바로 가라오케. 모토는 예상대로 미팅분위기에 맞추지 못하는데….

당연히 모토는 노래를 부르려하지 않는다

그리고 노래를 예약하는 사람도 없어 자연스레 대화분위기로 넘어간다. 대화의 소재는 한달 전 실종된 사오토메 마사미에 관한 내용.

둘은 약간 놀란 표정을 짓는다

마사미는 예전 야스코와 사귀던 사이라 당연하게도 야스코에게 심문의 화살이 날아가지만 부정하는 야스코. 계속해서 사오토메의 유령이 나타난다는 소문에 대해 이야기가 오간다. 그 이야기를 말없이 듣고있던 모토.

'틀림없이 살해당한 거야. 부기팝한테…'

방금 전에 마이크를 만졌던 모토는 아니나다를까 화장실에 와서 손을 열심히 씻는다. 그 뒤에 다가온 야스코는 예전에 있었던 자신과 마사미의 관계를 미팅의 남학생들에게 말하지 말라고 신신당부한다. 모토는 씁쓸한 표정으로 그러겠다고 말하지만 야스코는 재확인을 위해서인지 친구관계까지 거들먹거린다. 이에 퉁명스럽게 대답하고 넘어가는 모토.

Boogiepop

SCENE 003 중학교 시절 여름

모토는 처음으로 마사미와 만난 중학교 시절을 회상한다.

'사오토메는 야스코의 중학교시절의 애인이었다. 그 무렵의 야스코는 나처럼 내성적이었다. 그녀에게는 남자와 사귄다는 것에 대한 자신감이 붙는 계기였지만, 반대로 나는 점점 남자를 멀리하게 되었다. 첫 경험을 한 뒤 그녀는 점점 매력적으로 변했고, 수많은 남자들을 만나던 중에 그와 헤어졌다. 그렇지만…'

모토가 처음으로 본 마사미의 얼굴

그녀는 무엇인가 숨기고 있는 듯하다

비오는 어느 날, 모토는 야스코 대신 작별인사를 하기 위해 마사미와 만나게 된다.

놀랍게도 그의 발 밑에는 토끼의 시체가 널부러져 있었고, 그는 고양이에게 죽은 것 같다며 얘기한다.

어쨌든 야스코의 사과를 대신 전하는 모토에게 오히려 자신이 나빴다며 맞받아치는 마사미. 그리고 둘은 우리 안의 토끼들을 보며 삶에 대한 허무에 대해 이야기한다. 그는 어차피 죽을 인생을 왜 살아가는지 회의를 느끼는 듯하다.

마사미는 별로 화를 내지 않는다

'그때 나는 생각했다. 그는 사실 야스코를 사랑하지 않았다는 것을. 그리고 내가 어느 사이엔가 그에게 끌리고 있다는 것을.'

모토는 서서히 자신의 감정을 눈치챘다

SCENE 004 현재

'그 뒤 우리는 각각 다른 학교로 진학하여 그를 만날 수가 없었다. 몸이 떨어져 있던 탓에 나의 성급했던 연심도 차차 사그라지고 있었다'

다시 현재의 이야기. 일행은 가라오케에서 다른 장소로 옮긴다. 모토는 아픈 기색을 보이다가 괴로워하며 주저앉았지만 다른 일행들과는 거리가 많이 벌어졌기 때문에 그 누구도 눈치채지 못한다.

순간 무언가에 당황하는데…

괴로워하는 모토의 앞에 도깨비불(?)이 나타나더니 점차 어떠한 사람 형상을 이루어 간다.

잠시 후에 나타난 것은 죽었다고 생각하던 마사미의 유령(?)

모토는 뜻밖의 상황에 비명을 지른다

모토가 정신을 차린 장소는 다름 아닌 자신의 방.

모토가 잠에서 깼는지 확인하려고 아버지가 들어오려는 순간에 그녀는 자신의 방에 맘대로 들어온다고 평소답지 않게 화를 낸다. 그리고 예의 결벽증을 십분 발휘하여 휴지 수십 장을 꺼내 아버지가 손댄 문의 손잡이와 어느새 상처가 나있는 자신의 손등을 닦아댄다. 그것도 아주 히스테릭하게.

'어째서 모두를 살아가는 것일까. 어차피………… 죽을텐데…'

마사미의 유령을 만난 덕택에 다시 옛 추억이 떠올랐는지, 비오던 날에 그와 나누었던 삶의 이유를 되새기며 도시를 방황하는 모토. 그녀 주위에 있던 한 건물의 옥상에서는 한 소녀가 신음소리를 내며 허공을 향해 손을 내밀고 있었다.

현재로서는 도저히 정체를 알 수 없는 의문의 소녀가 잠시 등장

학교운동장에서 만난 모토와 야스코는 마사미에 대한 얘기를 나눈다. 야스코는 마사미가 역시 자신에게 관심이 없었다며 말을 꺼낸다. 마사미는 키리마 나기라는 선배에게 차인 후에 실종되었다며…. 그렇다면 마사시는 고백을 거절당한 충격으로 잠적해버렸다는 것인가…?

잠시 후 모토는 양호실에서 약간 맛이 간 듯 보이는 남자선배를 만나게 된다. 그 상급생의 이름은 쵸우노우치 히사시. 그는 모토를 한 번 살펴보더니 곧 그녀에게 손을 대려하지만 모토는 당연히 그 남자를 피한다.

이상한 말을 하며 모토에게 손을 내미는 히사시

그녀가 당황하는 모습을 본 그는 접근하지 않고 진지하게 말을 한다. 그녀의 가슴에 벌레가 붙어있다는 황당한 얘기를. 그리고는 그녀가 훨씬 전부터 마음속에 응어리를 간직하고 있다는 것을 알아 맞춘 뒤, 그 고뇌를 속으로 끙끙 앓고 있기 때문에 벌레가 달라붙는 것이라고 말한다. 그녀에게 붙어있는 벌레는 가만히 내버려두면 점점 마음을 갉아먹을 것이라면서 충고를 잊지 않는다. 일단 히사시는 자신의 이름과 반을 밝히고 괴로울 땐 자신을 찾아오면 벌레를 떼어주겠다고 말하며 폼을 잡고 떠나간다. 그러한 일을 겪고 난 후에 비로소 자신이 품고 있던 응어리를 확실히 자각한 그녀.

'그래 나는 지금까지……. 가자…'

SCENE 005 신요우 고등학교

'여기 온다고 해도 뾰족한 수가 생기는 것은 아니다. 단지 사오토메가 있던 장소를 느끼고 싶었을 뿐이다'

신요우 고교 앞에서 잠시 멍하게 서있는 모토를 보고 누군가가 말을 걸어온다. 바로 신요우 고교에 다니는 미야시타 토우카(와 친구들). 그녀는 여기저기 끼어드는 것을 좋아하기 때문에 무슨 용건이냐고 모토에게 묻는다. 키리마 나기를 만나러 왔다고 하자 그녀는 깜짝 놀라며 나기란 사람을 상당히 경계하는 듯한 태도를 보인다. 나기가 그렇게 무서운 사람인가?

하지만 토우카의 친구에 의하면 나기는 지금 병원에 입원중이라 학교에 없다고 한다…. 아무튼 괜찮다고 말하는 모토와 걱정스런 눈길을 보내며 토우카는 그녀의 친구들과 함께 사라진다.

중요인물 중 한 명인 토우카

'갈곳을 잃은 나의 다리는 그의 내음을 느끼기 위해 자연스레 어제의 장소로 움직이고 있었다'

어제 마사미의 유령을 보았던 장소로 온 모토. 그를 느끼려고 하는 것인지 주위의 물건에 손을 대던 중 어디론가 날아가는 도깨비불을 보게된다. 모토는 이 도깨비불이 마사미일 것이라는 생각에 서둘러 뒤를 쫓는다. 그리고 그녀를 부르는 마사미의 목소리와 함께 도깨비불은 그로 변화한다.

한편, 바로 그 시각에 묵직한 가방을 메고 어디론가 다급히 달려가는 토우카. 그녀의 가방에 부딪힌 행인은 깜짝 놀란다. 가방에서 쇳소리가!?

왠지 방금 전과는 분위기가 달라 보이는 토우카

예전에 말하지 못했던 것. 모토는 자신에게 남아있는 응어리를 떨쳐버리기 위해서인지 용기를 내어 사랑을 고백한다.

Boogiepop Phantom -evolution 1

그러나 뒤를 이은 마사미의 대답은 충격적이었다.

마사미: *너, 누구? 사오토메 마사미와 아는 사이였나?*

마사미의 대답을 듣고 이미 자신을 기억하지 못한다고 판단한 모토는 삶의 의욕을 잃어버린다. 마음속 깊이 품어왔던 남자의 무심한 대답에…. 마사미는 모토를 먹겠다며 알 수 없는 소리를 하는데도 그녀는 판단력마저 흐려졌는지 태연하게 되묻는다.

모토: 나를 죽인다는 뜻인가요?

마사미는 결과적으로 인간이란 죽을 수 밖에 없는 존재라며 냉소를 던지는데, 모든 것을 포기한 모토는 죽여도 상관없다고 말해버린다. 놀랍게도 마사미는 입에서 촉수를 내밀어 모토를 잡아먹으려 하지만, 순간 누군가의 목소리가 들려온다.

?: *그는 사오토메가 아니야*

그때, 뒤에서 무엇인가가 날아와서 마사미의 머리를 관통한다. 그리고 마사미는 괴로워하면서 몸을 이리저리 떨다가 결국 도깨비불의 형태로 사라져버린다.

모토는 마사미에게 머리를 잡힌다

순간…

일단 안도의 한숨을 내쉬는 모토. 마사미를 공격했던 의문의 여자는 우선 무기를 거두고 난 후, 방금 사라진 것은 마사미의 모습을 하고 있지만 마사미 본인이 아니라고 한다. 단지 식인귀가 그의 모습을 빌리고 있을 뿐이었다고…. 아마도 그 괴물은 모토같이 스스로 삶의 회의를 느끼는 사람들 앞에 잘 나타나는 모양이었다.

부기팝: 사오토메에 대해선 잊어라. 그는 …내가 죽였다

'내가 본 것이 정말로 부기팝인지는 잘 알 수 없다. 아니면 모든 것이 허상이었을 지도 모른다. 그리고 그런 사건이 있었다고 해서 특별히 무엇이 변한 것은 없다'

'지금도 난 나 자신을 좋아하지는 않는다. 그렇지만 난 이런 식으로나마 살아가는 것 같다'

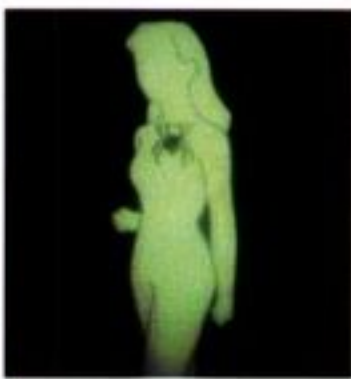
'아마도…'

끝까지 손을 씻는 모습을 보여준다

그래도 마지막 장면에는 조금은 밝은 얼굴을 보여주는 모토. 앞으로 그녀는 어떠한 삶을 살아갈 것인가

ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom

2화의 간단 스토리라인

어둠의 등불 -Light in Dakness

죠우노우치 히사시가 부기팝을 만나는 이야기. 히사시는 현재 세이유 고등학교 3학년으로 중학교 입학전에 '골종양'으로 입원한 일이 있다. 당시의 그는 영웅심리가 강했지만 병에 걸려 영웅이 될 수 없었다. 그러나 의사와의 상담후 수수께끼의 약을 받아먹지만 아무런 효과가 없었다. 그렇지만 신요우 고교에서 한줄기의 빛(1화에서의 빛)이 하늘로 올라간 이후, 사람들에게 기생하고 있는 벌레를 볼 수 있게 된다. 그는 사람들에게 그 벌레를 제거해주며 영웅이 된 기분을 느끼고 있었다. 게다가 그에게 있어 벌레는 마약과도 같은 것이라 먹지 않으면 굉장한 고통이 따르게 된다. 그 벌레는 응어리인 동시에 그 사물(혹은 행위)에 대한 추억(혹은 기억)이기도 했다. 그리고 그 벌레들은 결국 먹어치운 자기자신에게 머무르고 있었다.

「부기팝 팬텀」을 느낀다. PART1

◈사운드

우선 부기팝 팬텀에서는 작품의 분위기를 잘 살려내는 사운드와 음향효과의 연출이 돋보인다. 전체적으로 무겁고 침체된 데다 심각한 내용을 다룬 스토리에 맞춰, 사운드 면에서도 시끌벅적하고 활발하게 느껴지는 소리는 거의 들리지 않는다. 대신 독특한 효과음과 음악이 알맞게 절제되어 적재적소에서 사용했다고 생각한다. 특히 1화에서 모토가 도깨비불을 쫓아서 달려가는 장면이나, 2화의 시작부분에서 히사시가 도망가는 장면에 깔리는 불규칙적이고 기계음이 섞인 사운드가 가장 돋보였다. 앞을 내다볼 수 없는 불안과 근심, 또는 기대로 뒤죽박죽인 캐릭터의 내면상황을 사운드 면에서 잘 뒷받침해 주었다는 생각이다. 그밖에 갑자기 큰소리가 튀어나와서 놀라게 하는 장면들도 있었다. 이 효과음은 마치 내용이해가 안되면 지루해지기 쉬운 부기팝의 화면에 강제로 시선을 집중시키는 듯하여 흥미로웠다(뻔히 알고있으면서도 거의 매번 놀랐다). 마지막으로 남자의 향기를 풍기는 오프닝 곡과 메탈풍의 음악으로 구성된 엔딩 곡이 더욱 분위기를 살려내는 것 같아서 상당히 마음에 들었다.

▲ 엔딩곡과 함께 자랑스러운 한국인의 이름이 보인다

◈ 비주얼

비주얼 면에 있어서도, 개인적으로 가장 중요하다고 생각하는 등장 캐릭터들의 표정묘사를 잘 해냈다는 점에서 마음에 든다. 애니를 감상하는 사람들에게는 인물의 심리를 파악하고 그에 동조하는 데에 대부분 등장 캐릭터의 표정묘사의 수준이 중요하게 작용한다고 본다. 그러니 만큼 부기팝에서도 캐릭터들의 표정변화 등을 잘 관찰해 본 결과, 거의 성공적이라고 판단했다. 모토의 무미건조한 표정이나 삶의 의지를 잃었을 때 허무로 가득한 표정, 울음을 터뜨릴 때의 표정 등등 캐릭터의 심리가 확실히 전달되지 않는 곳을 찾기란 상당히 어렵다. 또한 유령처럼 나타난 마사시의 표정에서 좀처럼 그가 인간이라고 느낄 수 없도록 표현한 점도 좋게 평가할 수 있다. 그밖에 사운드 면에서도 말했지만 작품의 어두운 분위기와 어울리도록 전체적인 화면을 약간 불투명하게 처리한 점이 눈에 띈다. 그리고 이야기 중간 신을 구분할 때는 검은 바탕화면에 하얗고 큰 글씨로 시각과 장소 등을 나타내어 마치 보고 있는 사람에게 소설책을 읽는 듯한 느낌을 주기도 한다. 여러가지 면에서 흥미있고 돋보였다.

조급해하는 심리가 잘 묘사되어 있다 ▶

「부기팝 팬텀」을 느낀다. PART2

◈ 장점으로 보였던 부분

물론 원작과는 달리 부기팝 팬텀이라는 애니메이션 자체에서 판단하는 것이라는 것을 말해두고 싶다. 일단 이 애니에서 볼 수 있는 것은 부기팝 세계의 미묘하게 연관된 인간관계와 세계관이 가장 큰 특징이다(원작과도 관련된). 원작에서 등장하는 MPLS(초능력자: 미야시타나 히사시같은)와 합성인간(인공적으로 제조된 맨티코어 등), 기타세력과는 크게 상관없다. 원작 캐릭터들이 벌이는 투쟁의 틈바구니 속, 거기에 말려든 오리지널 캐릭터와 차차 밝혀지는 연관성을 그려내고 있다. 1화에서는 마사미라는 캐릭터에 연관된 모토와 야스코의 스토리가 좋은 예이다.

멀티 사이트 스토리 ▶

◈단점으로 보였던 부분

현대사회에 병이나 콤플렉스에 걸리지 않은 인간(이른바 정신적 환자)은 없다고 혹자는 말하고 있다. 1화에 등장하는 주인공인 토모와 2화의 히사시는 정신적인 병을 앓고 있다. 전자는 결벽증과 자기혐오, 후자는 병적인 영웅심리이다. 토모의 경우를 보면 병 자체를 차치 하더라도 삶이란 자체에 대해 공허함을 느끼고 있는 것을 알 수 있다. 게다가 결과적으로 죽음은 피했지만 어쩔 수 없이 계속 살아가고 있다는 듯한 인상을 풍긴다. 이는 목적없이 살아가는 몇몇 젊은 세대에게 던지는 메시지(처럼 보이는데)라고 하기에는 조금 무리가 있지 않는가 개인적으로 생각해본다. 혹시 "살아만 있으면 좋은 날이 생긴다"라는 것을 말하고 싶은 것인가(…할말없다)? 그렇다면 이 애니는 자살방지대책위원회에서 감사장을 받을지도 모른다. 그리고 마지막으로 최대의 단점. 원작을 접하지 않으면 도저히 알 수 없고 재미도 없는 구성을 지니고 있다(원작을 보던 일본인도 한눈에 이해하지 못하는 구성이라면 알겠는가?). 역시나 이 스토리를 이해하기 위하여 온갖 자료를 찾아내고 모토의 허스키하고도 의미불명의 말을 이해하기 위해 구간반복을 오십만 번쯤(농담) 해야만 했다.

▲ 무슨 생각을 하고 있을까?

하지만 결과적으로 말한다면 부기팝은 처음 접할 때는 골치 아프고 힘들지만 한번 빠져들면 한없이 빠져들게 되는 그런 마력을 지닌 듯하다. 물론 이 글을 쓰면서도 계속 다음시리즈를 보고 싶어질 정도이다. 오히려 뒤엉킨 사슬을 풀어나가는 듯한 맛으로 빠져드는 게 아닐까라는 생각도 든다. 물론 국내에서는 인지도가 없는 애니, 소설이지만 일본에서는 부기팝의 세계를 정리하고 이해하려 노력하는 팬들이 많이 있다.

부기팝 세계의 주요인물

부기팝 세계의 이해를 위해 주요인물들의 설명을 실었다. 물론 이것만으로는 제대로 이해할 수는 없지만, 누가 어떤 인물인지 알아두면 애니메이션 이해에도 상당한 도움이 된다.

부기팝 (ブギーポップ)

그 실체는 미야시타 토우카가 지닌 또 하나의 인격. 주위의 이변을 느끼면 저절로 인격이 변하여 반사적으로 이동한다. 타이틀에서도 알 수 있듯이 결코 웃지 않지만 냉소적인 얼굴은 가끔씩 하고 있다.

키리마 나기 (霧間 凪)

신요우 고교 2학년 D반의 소녀로 통칭 '불꽃의 마녀'. 메시아 컴플렉스에 걸려있다. 냉정한 성격이며 남자말투를 사용. 2편에서도 히사시를 도와주는 등 정의로운 일을 하고 있다. 부기팝과는 이전부터 만난 적이 있는 듯. 중학시절 입원했을 때 쿠로다 신페이와 만났다.

미야시타 토우카 (宮下 藤花)

1편에서도 잠시 등장한 신요우 고교 2학년. 부기팝의 또다른 인격이지만 그녀 자신은 그 사실을 모른다. 어떤 것에도 구애받지 않는 성격이라 시원시원하다는 느낌이 강하다. 너무 봉사정신이 강해 여기저기 참견하는 반면, 여자다운 패션과 화제에도 흥미를 가지는 평범한 모습도 가지고 있다.

키스기 마키코 (来生 眞紀子)

의사. 2편에서 쥬우노우지 히사시의 통원치료 중에 이상한 약을 준다. 원작에서도 약을 이용한 활동을 했었던 것으로 짐작된다.

부기팝 팬텀 (ブギーポップ・ファントム)

2화에서 등장. 실체가 없는 가짜 부기팝이라고 할 수 있다. 부기팝과 같은 의상 때문에 부기팝으로 착각하는 사람도 많이 있다. 아직 정체를 알 수 없는 수수께끼의 인물이지만 외모가 유리하라 미나코와 닮은 것으로 보아 맨티코어가 아닌가 예상되고 있다. 유리하라 미나코는 키리마 나기의 클래스메이트로 학교에서 손꼽히는 수재. 원작에서는 맨티코어에 잡아먹혀서 이후 맨티코어에게 그 신체를 뺏겼었다….

맨티코어 (マンティコア)

통화기구(統和機構: 세계를 재구성하려는 정체불명의 조직)에서 인위적으로 탄생시킨 괴물. 사람을 잡아먹으며, 다른 사람의 모습으로 변화하기도 한다.

사오토메 마사미 (早乙女 正美)

신요우 고교 1년으로 머리가 좋은 선도위원. 인생의 앞을 예측하게 되어 삶에 대한 권태감을 가지고 있다. 가장 비뚤어진 허무감을 가진 인물로서 자신을 압도할 수 있는 자에게 죽어버리고 싶다는 욕구를 가지고 있다. 하지만 욕구와는 달리 오히려 맨티코어와 함께 살육을 가중시켜 나간다.

쿠로다 신페이 (黒田 愼平)

2편에서는 병원에서 나기와 대화를 나누는 역할. 그 외에는 탐정 일을 하고있다는 것밖에 모른다….

원작을 해보지 않은 자의 객관적 시각!!!

퍼스트 키스 이야기

-키스에서 시작되는 이야기-

ファーストKiss物語

Kissからはじまる物語

■ 제작사	브로콜리
■ 장르	30분

이번 달에는 PC-FX와 PS로 발매되었던 게임 「퍼스트 키스 이야기」의 애니메이션을 다룰까 한다. 원작을 해본 사람이라면 내용을 이해하는데 상당한 도움이 될 거라고 생각하지만, 그렇지 않은 사람들이라면 반대로 그만큼 어려운 점이 있을 줄로 안다. 하지만 본편 자체가 30여분의 짤막한 단편으로 구성되어 있어 다행이라면 다행이라고 할 수 있다. 물론 원작의 팬이라면 아쉬운 점이 너무 많겠지만…. 어쨌든 가볍고 재미있게 읽고 흥미를 느낄 수만 있다면 바랄 것이 없다.

오리쿠라 카나

원작의 히로인으로서 애니메이션에서는 수많은 여자들 중 원작의 주인공과 이루어진 캐릭터로 설정되어 있다. 따라서 졸업후 주인공이 다시 먼 곳으로 떠나게 되자 못내 외로워하는 모습을 보여준다. 7살 때 아버지를 여의었는데 그 아버지를 꼭 닮은 '쇼고'와의 만남으로 인해 약간 혼란을 겪는다. 현재 고등학교 3학년이며 세 살 아래의 동생인 마나미가 있다.

하야카와 쇼고

카나가 다니는 학교에 2주일간 교생으로 있게된 동시에 오리쿠라 가에서 머무르게 되는 인물. 안경을 쓰고 장난치하는 사람처럼 보이지만 의외로 성격은 부드럽고 친절하다. 그 외모가 카나의 아버지와 너무 닮았기 때문에 괜한 착각을 불러일으키기도 하는데…. 비록 2주일이지만 오리쿠라 가에서 하숙한다는 것만으로도 마음에 들지 않는다.

미즈사와 요시히코

진정한 원작의 주인공이지만 여기서는 출연 빈도가 너무 적다. 고등학교를 졸업한 후에 오리쿠라 가를 나와서 다른 곳에서 지내며 대학생활을 보내고 있다. 지금은 카나와 연인 사이지만 그녀를 울리는 때가 많아서 문제이다. 게다가 갑자기 나와서는 무턱대고 쇼고에게 질투심을 느끼는 제멋대로 캐릭터.

간단한 원작 소개

앞에서도 말했듯이 원작게임인 「퍼스트 키스 이야기」는 원래 PC-FX용으로 발매되었다. 주인공은 집안 사정으로 인해서 고교졸업을 한 달 앞두고 오리쿠라 가(家)에서 하숙하며 그동안 다수의 여자 캐릭터 중 한 명과 사귀어야만(?) 한다. 그 오리쿠라 가에는 주인인 미망인과 딸 두 명만이 살고 있다는 사기적인 설정이 마음에 들지 않는 점…. 본 애니메이션은 원작에서 약 2년 후를 배경으로 하고 있다.

줄거리 소개

이야기는 주인공이 오리쿠라 가를 떠나는 장면에서부터 시작된다. 한 달간의 생활을 마치고 다시 떠나는 요시히코. 카나는 어쩌지도 못하고 뒷모습만 바라보고 있다가 어머니의 조언을 듣고 금새 쫓아간다.

◀ 오네가이 가지마!

※ おねがい: '부탁해'라는 뜻이지만 여기서는 '제발' 정도로 해석하면 된다. '오네가이 가지마'는 본편 최고의 어색대사로 칭송 받고 있다.

카나: *네가 없어진다니, 이전의 생활로 돌아갈 수 없다니, 생각만 해도 싫어. 너를 좋아하니까…좋아하니까 계속 같이 있고 싶어. 계속 같이…*

그 고백을 받아들이는 요시히코. 둘은 그제서야 서로의 마음을 확인하며 포옹한다. 그리고 감격의 첫 키스를….

눈부신 햇빛과 함께 새가 지저귀는 상쾌한 아침 여섯 시. 카나는 아직 누워있지만 곧 휴대폰이 울리는 소리와 함께 일어난다.

안경 쓴 사람이 카나의 아버지. 얼굴을 잘 기억하라 ▶

전화를 건 사람은 다름 아닌 요시히코. 그는 요즘 바쁜 대학생활로 인해서 카나를 자주 만나주지 못하는 것에 대해 사과한다. 여기서부터 뭔가 냄새가 느껴지는데…. 아니나 다를까 이번 주 일요일에 카나와 영화를 보러 가기로 한 약속을 못 지키겠다고 한다. 실망하는 카나지만 자기도 수험 때문에 바쁘다며 내색하지 않고 전화를 끊는다….

◀ 자신을 속이지 마라. 눈이 헤엄치고 있다

카나: *카나는 거짓말쟁이. 요시히코 생각만 하느라 아무 일도 잡히지 않으면서…*

잠시 후 식사를 하러 나오는 카나. 카나의 어머니인 야요이는 카나가 왠지 시무룩해 보인다는 것을 알고 걱정하지만…. 최근 카나와 요시히코와의 사이가 좋지 않다는 것을 느낀 어머니는 요시히코의 입장에 대해서도 변호하지만 카나는 못마땅해한다. 마나미가 들어오자 카나는 금새 나가버리고….

등교 길에 카나는 친구인 아야카와 만난다. 아야카는 카나의 목소리에 힘이 없다는 것을 알고 역시 걱정한다.

아야카: *알았다! 선배(요시히코)하고 다투기라도 한 거 아냐?*

바로 정곡을 찌르는 아야카. 하지만 카나는 화내지도 않고 시무룩한 채 교실로 향한다.

▲ 농담이라고 하지만 이미 늦었다…

수업 종이 울린 후 카나네 반에 담임 선생님과 함께 안경 쓴 남자가 같이 들어온다. 그 남자는 2주 동안 교생으로 있게 된 '하야카와 쇼고'란 사람이었다. 카나는 낯

Animation

익은 목소리는 물론 아버지와 똑같은 그의 얼굴에 놀란다. 쇼고가 미소를 지어주자 카나는 얼굴을 붉히며 어쩔 줄 몰라하다가 담임 선생님께 금새 지적을 받는다.

◀ 아버지와 꼭 닮은 얼굴에 당황한 카나

쉬는 시간에 카나는 아야카와 복도에서 뛰어다니다가 쇼고와 부딪힌다. 넋나간 카나의 얼굴을 보자마자 한마디하는 쇼고.

쇼고: *아하! 그 얼굴을 보니 남자문제로 고민하고 있구나.*

카나 주위의 사람들은 왜 이렇게 정곡을 잘 찌를까. 카나는 부정하며 달아나 버린다.

◀ 역겹다. 빨리 가라

점심시간에 쇼고에 대한 칭찬에 여념이 없는 아야카. 그 때 옆에서 여자애들이 남자친구에 관한 얘기를 꺼내자 카나는 더욱 걱정스런 표정을 짓고…. 아야카는 그런 카나를 위로하고 방과후에 찻집으로까지 초대한다. 일순간 기운을 되찾은 카나였지만 찻집에 갔을 때 또 옆에서 점심시간 때와 비슷한 얘기가 나오자 참지 못하고 집으로 가버린다.

슬픈 얼굴의 카나▶

집으로 돌아와 보니 카나의 눈에 웬 남자의 구두가 눈에 띄는데….

카나: *손님…설마!*

요시히코인 줄 알고 잽싸게 응접실로 가서 인사하는 카나. 하지만 그 손님은 쇼고였다. 어머니는 앞으로 2주 동안 같이 지내게 되었다면서 쇼고에게 요시히코가 쓰던 방을 내준다. 쇼고가 아버지의 친척이란 것을 그제서야 알게된 카나가 다소 화가 난 듯이 보이자 쇼고는 지낼 곳이 없어졌을 때야 비로소 이곳이 생각나서 온 것이라고 변명한다. 하지만 카나의 화는 풀리지 않는다.

◀ 마치 자기네 집 안방인 듯한 여유(말에 안 든다)

카나는 밤에 아버지의 서재에서 불빛을 발견하고 착각을 하지만 역시 그 자리에 있던 건 쇼고였다. 쇼고는 서재의 분위기에 젖어서 잠시 앉아있었던 중이었다. 카나는 쇼고의 친절한 태도에 아까 있었던 일을 사과하고 그와 친해지기 시작한다. 화기애애한 둘의 웃음소리에 카나의 어머니는 미소를 짓는다.

▲ 우리 카나는 화도 빨리 풀려요

다음 날부터 쇼고와 한층 가깝게 지내게 된 카나는 다시 활발해진다. 하지만 아직 요시히코와의 일이 마음에 걸리는데…. 어머니의 말에 따라 이번에는 먼저 전화를 걸어보는 카나. 하지만 부재중일 뿐이었다.

◀ 겉으론 행복하지만 속으론 썩고있다

▲ 아직도 마음의 미련은 가시지 않고

◀ 이렇게 타이밍이 안 좋을 수가

카나가 욕실로 들어간 사이, 대화를 나누는 어머니와 마나미. 마나미는 언니와 요시히코의 관계를 걱정하지만 어머니는 둘만의 일이라며 괜찮다고 한다. 잠시후 쇼고가 들어와서 셋이 대화를 나누다가 이번 휴일에 모두 같이 실내풀장에 놀러가기로 결정한다. 그 때 요시히코에게서 전화가 걸려오고 마나미에 의해 그도 같이 풀장에 가게 된다.

◀ 기뻐하는 마나미(너무 달라붙는 거 아닌가…)

풀장에 놀러 온 일행. 쇼고는 활기차게 노는 카나를 보며 기뻐하고 옆에 있던 요시히코는 의심스런 눈빛으로 그를 쳐다본다. 특히 쇼고가 자신이 있었던 방에서 지내고 있다는 사실이 더 거슬리는 듯. 쇼고는 요시히코에게 카나의 칭찬을 하면서 좀 더 확실히 붙들어매라는 충고를 해준다. 그 때 유키코(원작에 등장…한다는데)와 재회하게 되어 잠시 대화를 나누는 요시히코. 그 장면을 본 카나는 다른 데로 가버리고 쇼고는 수상한 미소를 짓는다.

▲ 강한 부정은 긍정이라고 하던데

▲ 이 인물에 대한 자세한 내막은 솔직히…(죄송)

◀ 카나도 (나쁜) 타이밍의 제왕?

이윽고 저녁이 되자 돌아가는 일행. 도중에 요시히코와 카나는 서로를 의심하고 틀어져버린다. 엉뚱한 추궁을 하는 요시히코의 말을 듣다 못한 카나는 홧김에 말이 나와버린다.

카나: *쇼고씨는 관계없어…. 그런 말을 하다니, 요시히코….*

◀ 분위기는 완전히 이혼하는 부부같다

이에 당황한 요시히코는 이번의 발렌타인 데이에는 꼭 오겠다고 하며 황급히 돌아간다. 그날 밤 카나는 자신의 말을 후회하면서 요시히코를 떠올리는데….

▲ 무심코 말을 내뱉고 괴로워하는 카나

▲ 딱 한 줄기만 흘러내린다(기술이야, 기술…)

어느 덧 쇼고가 떠나는 날이 되고 다 같이 카나 아버지의 산소에 성묘하러 간다. 카나는 마지막에 요시히코가 했던 말을 떠올린다. 잠시 후 쇼고의 배웅장면을 목격한 요시히코는 또 다시 기분이 안 좋아지게 되어 그냥 떠나버린다. 카나는 급히 그를 쫓아가고 예전의 요시히코가 떠날 때를 회상하며 서로 화해한다.

카나: *네가 없으면, 네가 없으면 안돼, 난….*

요시히코: *나도 그래. 단념하자고 생각했지만 너무 괴로워서 참을 수가 없어!*

이들의 화해를 본 후 쇼고는 미소지으며 떠난다. 그 후에는 카나도 요시히코와 같은 대학에 다니게 되어 둘은 한없이 행복해지는 것으로 이야기는 매듭을 짓는다.

◀ 울 것까지는…(그냥 딸이라고 생각하지)

▲ 내가 언제 울었는데? 라는 식이다(왕뻔뻔)

▲ 이봐, 모두 보고 있다고

▲ 아하하하하…에헤헤헤헤…

▲ 러닝타임 30분의 진정한 의미(…일지도)

하나의 작품(?)을 감상한 후에…

상당히 짧았고, 그래서 뭔가 성급하게 끝났다는 느낌이 많이 든 작품이었다. 원작의 경험이 없다는 것이 약간 아쉽기도 하지만 그냥 보아도 그리 좋게 평가받기는 힘들 것 같다. 특히 주요 등장인물들의 태도가 너무도 쉽게 바뀌는 것, 억지로 급히 짜여진 것 같은 스토리, 한 편에 무리하게 담으려고 했던 것이 치명적이다. 풀장에서의 의미없는 씬(뭘까?)들도 자제했으면 좋았을 걸…. 간단히 말해 역시 이 애니메이션도 예전의 「도키메키 메모리얼」처럼 골수팬을 노린 캐릭터 애니메이션이라는 것을 부정할 수 없는 듯하다. 하지만 왠지 이 작품을 본 후에 원작을 즐기고 싶다는 느낌이 드는 건 왜일까…(참고로 본편 뒤에는 영상특전이 들어있다)?

ANI MATION

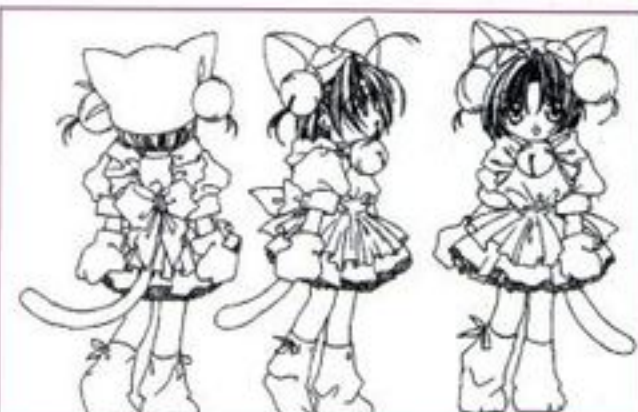
디지캐럿이 무엇인지 알려드립니다.
9번 紳士임당을 찾아주십쇼

디·지·캐럿이란 제1부

너무나도 눈에 띄는 캐릭터. 이건 장점? 아니면 단점?

「디지캐럿」에는 보고만 있어도 미소와 거품을 흘리게되는 깜찍한 캐릭터들이 존재한다. 오오, 도대체 이 모습들은 무엇이란 말인가? 하지만 그 모습에는 도가 지나친 감이 있어, 귀엽게만 보여지지는 않을 것이다. 미소녀를 싫어하는 그대도 일단 한번 보도록 해요. 그리고 약간 흉을 보는 겁니다.

● 주인공인 디지코는…

머리	녹색
복장	메이드복(하녀, 가정부가 입는 옷. 아쉽게도 국내 메이드계는 몸빼에게 장악당해 빛을 보지 못하고 있다)
기타	고양이 귀, 고양이 손(…다리?), 고양이 뒷다리, 고양이 꼬리, 고양이 방울(한 두 개도 아닌, 무려 세 개!!)

● 귀염둥이 푸치코는…

머리	갈색
복장	세라복(선원, 여중고생이 입는 옷. 일본에선 가끔 아저씨가 입기도 한다)
기타	게으른 만화가 취향의 꽃 장식, 얼룩고양이 귀, 얼룩고양이 발, 얼룩고양이 꼬리, 코를 후빌 수 있을만한 쬐그마한 손(손가락이 아니라 손바닥)

알만한 사람은 알고, 모를만한 사람은 모르는 초 압축(?) 애니메이션 「디지캐럿」. 캐릭터만으로도 사람을 매료시키는 무언가가 있는 작품. 하지만 그 캐릭터라는 하는 것은 외형만을 보고 판단하는 것이 아니다. 일러스트만 봐서는 절대 알 수 없는 디지캐럿의 심오한 세계. 게임파워가 아니면 어느 누가 파헤치랴. 자, 기쁨의 눈물은 이제 그만 흘리고 석양을 향해 달리자!! 풍족한 애니메이션 문화선도의 길은 우리가 앞장선다. 그리고 저번에 신작라인에 냈었던 걸 왜 또 다루냐고 따지려들지 말자. 이건 심층기획이 다앗!!

● 라이벌 우사다 히카루는…

머리 보라색

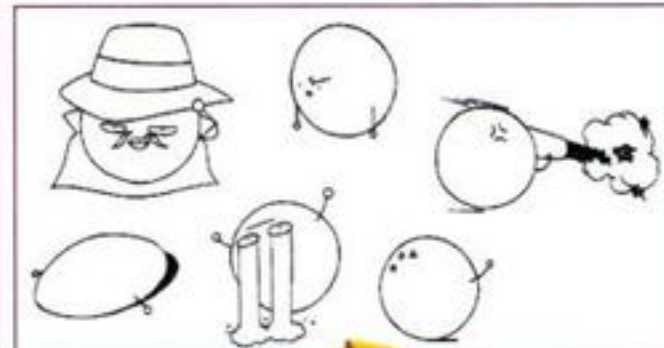
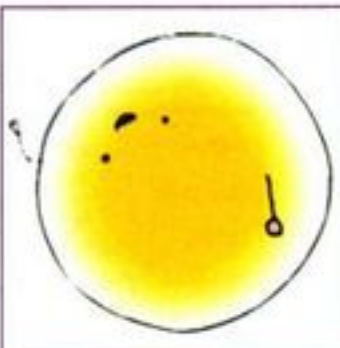
복장 웨이트리스복(여자종업원이 입는 옷. 남자종업원이 입으면 어울리지 않는다)

기타 토끼 귀, 주사위, 그리고…… 사납다

● 수수께끼의 생물 게마는…

머리 몸인가? 어디부터 어디까지 머리인지 잘 알 수 없다

복장 누드

기타 둥글다. 게으른 만화가 취향 작대기 팔. 신축성이 강하다

무엇이 느껴지는가? 미소녀를 사랑하는 사람은 귀엽다는 이유만으로도 무조건 용서할 수 있다고 말할 것이고, 미소녀에 관심없는 사람은 팔아먹기 위해 좋은 것은 다 모아 놓았다고 비난할 것이다. 본인도 이 그림을 처음 보았을 때에는 상업주의에 찌들어 속이 훤히 보이는 짓을 한다고 생각했었다. 그러나 디지캐럿이 제작된 배경과 애니메이션에서의 기상천외한 스토리를 보고 다시 마음을 바꾸게 되었다. 왜 본인은 이 상업성 짙은 작품을 욕할 수 없었는가.

✿ 찡게없는 무덤 봤습니까?

하지만 이렇게까지 상업적으로 보이는 데에는 모두 이유가 있다. 왜냐하면 디지캐럿은 원래 상업성을 띄고 태어날 수밖에 없었다는 운명이었던 것이다. 잘 이해가 되지 않는 사람을 위해서 지금부터 하나하나 알아보기로 한다.

▶ 태어난 곳은 바로 브로콜리

지금으로부터 6년 전 도쿄에 하나의 회사가 설립되었다. 그곳이 바로 디지캐럿을 탄생시킨 '브로콜리'라는 회사이다. 이 회사에서는 캐릭터에 대한 제작, 유통, '게이머즈' 운영, 이벤트 등을 주 업무로 한다. 그리고 디지캐럿은 브로콜리가 운영하는 캐릭터 매장인 '게이머즈'의 마스코트로서 제작된 것. 눈에 띄어야 가치가 생기는 마스코트가 너무 튄다고 욕할 수 없는 것 아닌가? 원래 만들어진 목적을 알고 생각해보면 디지캐럿에 상업성이 없는 것이 오히려 이상할 수도 있다.

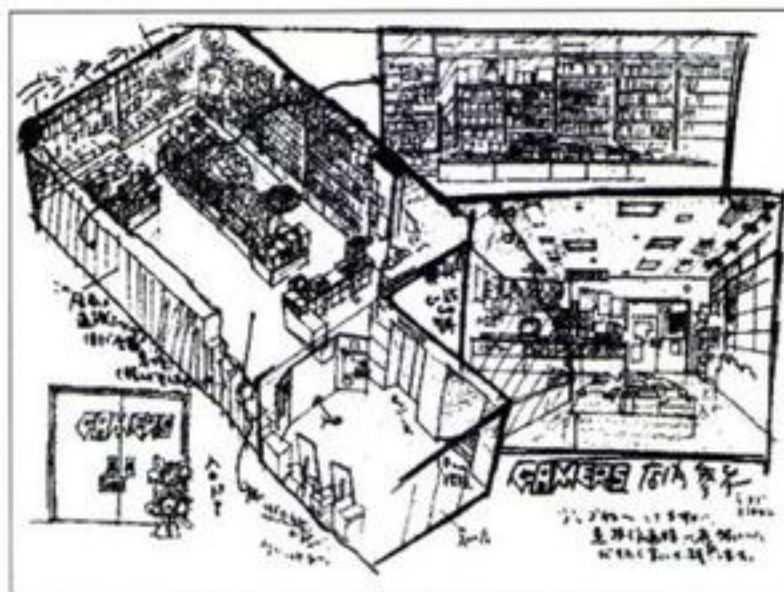
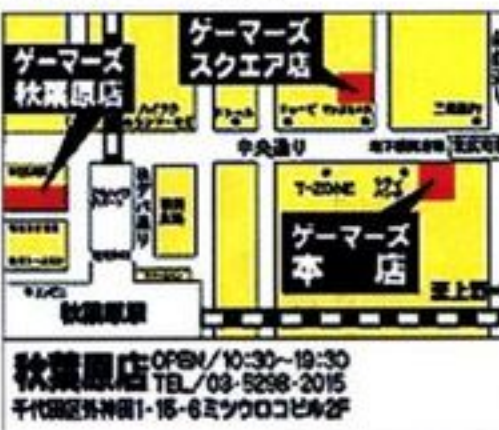
최근 「디지캐럿」, 트레이딩 카드 「아쿠에이리언 에이지」와 이를 이용한 PS용 게임으로 국내에 알려져 있다. 하지만 당연하게도 모르는 사람이 훨씬 많다.

기업으로서의 브로콜리

항목	내용
자본금	2억 925만엔
종업원 수	74명
목적	상품 기획제작, 캐릭터상품 유통, 게임 관련상품 전문점 '게이머즈' 운영, 이벤트 컨벤션 개최
매상고	1997년 2월- 6억 6,000만엔 1998년 2월- 17억 8,000만엔 1999년 2월- 29억 7,000만엔 2000년 2월- 45억엔

관련 이벤트도 수시로 개최한다

▶ 게이머즈는…

브로콜리 직영의 캐릭터상품 매장으로 트레이딩 카드부터 전화카드, 잡지, 모형, T셔츠 등 관련상품을 취급한다. 게이머즈 카페, 게임센터, 다양한 특전 이벤트 등 "전문매장이라는 것은 이런 것이다"라는 것을 보여주는 매장이다. 이케부쿠로, 신주쿠, 아키하바라, 요코하마 등에서 운영되고 있다.

디지캐럿의 시작은…

이제 여러분은 디지캐럿 탄생에 대해 알아냈다. 하지만 처음부터 지금같이 애니메이션으로 제작된 것은 아니다. 디지캐럿이 등장했던 것은 이전 게이머즈의 TV광고와 현재도 연재중인 '프롬게이머즈'의 4컷 만화 「게마게마」였다. 그때의 반응이 너무나 좋았던 나머지, 캐릭터 애니메이션으로 제작, 일본 TBS에서 방송한 것이다.

내가 원조다!!

▶ 디지캐럿의 어머니, 코게 돈보

예전 디지캐럿의 원안과 요즘 애니메이션의 원안을 보면 차이가 있다는 것을 알 수 있다. 애니메이션의 캐릭터 디자인을 맡은 작가는 아미카와 요시키. 하지만 처음 디지캐럿의 일러스트를 그린 작가는 '코게 돈보'이다. 잡지에서 신인상을 수상한 이래, 여러 가지 일을 해오다가 최근 디지캐럿의 일러스트와 미디어웍스에서 발행하는 '월간 전격 코믹가오!'에서 활동하고 있다. '코게 돈보'는 굉장히 활발한 여성으로 분위기를 만들어내는 무드 메이커같은 성격이다. 그녀의 취미는 오목과 가라오케, 의외로 영어, 합기도 등 다방면에 재능을 가지고 있다는데, 사실인지는 확인불가….

ブロッコリー
BROCCOLI

Copyright MediaWorks Koge-Donbo

ぴたテン

그녀는 전격 코믹가오에서 작품을 연재중이다

디지코의 세계정복 계획

이 말은 웃으라고 하는 말이 아니다. 브로콜리는 자신의 디지캐럿 관련사업 부문을 이렇게 말하고 있다. 과연 그들은 방울 고양이 소녀와 그 일당들을 데리고 무슨 음모를 꾸미고 있는 것인가? 눈에서 광선이 발사되는 안경을 판매할 셈인가? 아니면 엉덩이도 패션이니 어쩌니 하며 꼬리를 판매할 것인가?

▶ 작은방 시리즈

'디지코의 작은방'은 디지캐럿의 캐릭터를 이용한 메일소프트 프로그램이다. 간단히 말해 '아웃 룩 익스프레스'처럼 메일을 주고받을 수 있는 프로그램이라고 생각하면 된다. 이 프로그램은 디지캐럿의 방과 캐릭터의 모습으로 꾸며지며 일상생활을 스토킹하는 재미를 느끼는 것이 가능하다. 게다가 메일을 주고받으면서 방안에 장식되는 여러 소품들을 입수하게끔 되어있어 방을 꾸며나갈 수도 있다. 초기 프로그램에는 방이 텅 비어있지만 메일을 받고 소품을 입수하면서 차차 방의 모습을 갖춰진다. 현재 '우사다의 작은방'과 '푸치코의 작은방'도 발매중.

▶ 디지코의 방

디지캐럿 캐릭터를 이용한 일본라디오 프로그램. 디지캐럿의 중심 캐릭터인 디지코, 푸치코, 우사다를 열연(?)한 3인의 성우가 직접 유쾌한 토크쇼를 벌인다(…라고 홍보하고 있다). 청자에게 일어난 실수를 모집하여 이야기하는 '디지코에게 지지마' 코너, 엽서사연을 이용한 '뉴 의음(new擬音)' 코너, 독자의 운세를 점쳐주는 '럭키 점(lucky占)' 코너 등이 준비되어 있다. 그리고 라디오 오사카 방송에서는 '푸치코의 가르쳐줘요'라는 프로그램도 방송되니 그 인기를 짐작하고도 남을 정도.

- 라디오 오사카 1314kHz 매주 목요일 방송
- 토우가이 라디오 1332kHz 매주 토요일 방송
- 문화방송 1134kHz 매주 토요일 방송
- RKB마이니치 1278kHz 매주 토요일 방송

그 외에도 관련 상품은 많다

기본적인 학습은 이걸로 끝이다

여러분은 지금껏 나열된 내용을 보고 어떻게 생각하는가? 게임, 애니메이션 문화가 발전할수록 캐릭터 상품의 가치는 높아져간다. 이미 일본에는 과감한 아이디어와 투자로 상당한 판매고를 올리고 있는 캐릭터 상품시장. 예전 우리는 캐릭터의 프라모델, 게임으로 구성된 만화, 애니를 좋아했고 만화, 애니로 변화된 게임을 좋아한 적이 있다. 그런 단순했던 즐거움이 이제 개량에 개량을 거듭하여 하나의 캐릭터로 이다지도 많이 우려먹을 수 있다는 것을 알게 되었다. 포켓몬이나 도키메키 등의 다른 예를 들지 않아도 우리는 모두 그것을 알고 있다. 하지만 그 내막을 알고 나면 캐릭터 상품의 히트라는 것은 단순히 외향만으로 이루어지는 것이 아니라는 것도 알게 된다. 우선 그 캐릭터의 매력적인 행동과 세계관을 이해시켜 애착을 가지게 하는 것이 중요하지 않을까? … 아, 그러고 보니 정작 중요한 것을 빼먹고 있었다. 디지캐럿의 캐릭터들이 외형만으로 인기있는 것이 아니라는 사실을 알려주고 싶었는데…. 아쉽지만 다음에 구성될 2부를 기대해보자.

다음 이 시간에
또 만나요 ♥

일본에서는 어떤 것이 있었습니까?

일본기행

-날림특집-

추엽원 듬쑤시기의 유용성

최초의 일본여행이라 약간 막막한 느낌도 있었지만, 실패를 두려워하여 아무 것도 시작하지 않는 것처럼 멍청한 짓은 없다. 무대포 정신과 함께 게임파워에서 연재되었던 '추엽원 들쑤시기(MIDIST')'를 전질 우겨넣고!! 직접 체험한 결과 '추엽원 들쑤시기'는 실무에서도 상당히 유용한 매뉴얼이 되니 일본여행을 처음 떠나는 독자분이 있다면 반드시 참고하시길 권장한다.

▲ 이건 절대 과월호 광고가 아니다!!

'일본'이란 단어에서 풍기는 다양한 뉘앙스. 특히 우리나라 사람들에게는 그 이미지가 더욱 다양하지만, 그 중에서 좋은 걸 찾아보기는 힘들다.
그것은 과거를 소중히 여기는 보수파들과 교과서나 언론을 통해 세뇌된 일반인에게서는 더더욱 크다는 것을 알 수 있다.
하나의 어떤 나라를 두고 이러쿵저러쿵 떠들어 봤자 우리에게는 아무런 도움되는 것이 없다. 문제는 그 사물을 빗댄 무조건적인 찬양과 비판에 대한 근거의 유무이다.
사실 다른 사람들이 일본에 대해 뭐라고 떠들어댄다 해도 게임을 사랑하는 본인과 여러분들에게 있어 일본이란 게임환경을 제공해주는 존재에 지나지 않을지도 모른다.
불교자라면 인도에 관심이 있을 것이고 영화에 관심이 있다면 미국에 관심이 있을 것이다. 이건 비디오게임과 일본문화에 관심이 있는 그대를 위한 일본기행일 뿐.

글 : 紳士임당

가자!! 가자!!

★★★ 공항에서…

▲ 김포공항의 야경이지만 보기 힘들다

세가지로 간단히 외울 수 있다

1. 공항이용권- 출구중앙에 있는 은행, 환전소에서 구입.
2. 탑승권- 계단아래를 수색하여 탑승권을 입수.
3. 세관, 심사대(출입국 카드 필요), 그리고 탑승게이트- 위치는 안내원이 친절하게 가르쳐주는 데다 여기 세 곳은 일방향 강제진행이다. 사람들만 쫓아가도 분기 따윈 생기지 않는다.

김포공항의 구조는 처음엔 복잡해 보이지만 사실 간단했다. 공항이용권을 끊고 탑승권을 받은 후 세관과 출국 심사대를 거치면 바로 비행기탑승을 할 수 있으니, 처음에는 괜히 긴장하게 되지만 하나하나 체크해서 들어간다면 기차 타는 것과 별반 다를 것은 없었다. 중요한 것은 여기는 한국. 그리고 입은 말하라고 달려있는 것. 여기저기 물어서 지리를 파악하면 왠지 허무하다. 이렇게 간단했단 말인가? 더 놀고 싶었는데…. 하지만 공항에서는 탑승시간을 수시로 파악하는 게 좋다. 그리고 출국 심사대에서 시간이 꽤 많이 걸린다는 것도 알아두고!!

★★★ JET로 GO!!

비행기에 탑승하니 항공관계자들이 엄청난 환영을 한다. 이때 마치 영웅이라도 된 듯한 기분을 맛볼 수 있지만 손을 흔들어 주거나 악수를 하지는 말자. 착석 후 비행기가 이륙할 때의 느낌을 기대했지만 활주로에서의 비행기는 곧 느릿느릿 자동차. 어느덧 선잠이 들고 정신을 차린 후엔 새까만 구름만이 보였다. 마감기간 피로는 비행기에서 푼다는 선인들의 명언을 기억해내며 다시 취침에 들어갔다. 그러나 밥 냄새만 맡으면 힘이 솟는지라 이내 잠에서 깨어나게 된다. 오오, 소문으로만 듣던 기내식 타임.

해석: 기장의 지시와는 상관없는, 이것은 어디까지나 나의 개인적 기내 난동이다!

의역: 기내식을 무시하지마! 이것을 준비한 농부의 마음을 생각해라!

▲ 괜히 신경질 내다가 맞을지도 모른다

하지만 여기서 엄청난 좌절을 느끼게 되었다. 양식을 예상, 멋진 칼질을 구상하던 본인에게 스튜어디스가 내민 것은 새우볶음밥. 코딱지만한 새우에 칼질을 하려해도 명중률에 엄청난 페널티가 있다. 따라서 지혜로운 자들은 숟가락으로 우걱우걱 퍼먹게 된다. 그것을 측은한 눈빛으로 바라보던 옆자리의 일본 할아버지도 함께 우걱우걱 퍼먹는다. 왠지 동질감이 느껴졌지만 별로 친한척하고 싶지는 않다.

식사 후 스튜어디스가 홍차줄까, 커피줄까 물어보더라. 여기서 잠시 로딩. 대꾸를 하지 않아서일까, 아니면 자신이 한 일본어 한다고 자랑하고 싶은 모양인지 재차 접대용 일본어로 똑같은 내용의 말을 나지막이 소근거렸다. 일본어로 답할까도 생각했지만 장난을 치기에는 스튜어디스가 본인의 이상형과는 차이가 꽤 있는지라 그만두었다. 안 먹어요. 우씨.

スカイライナー 時刻表

平日上り

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
50	–	–	※6:03	7:07	7:12
52	※7:49	7:51	8:01	8:05	8:10
54	※8:32	8:35	8:45	9:46	9:51
2	9:25	9:28	9:35	10:23	10:28
4	10:05	10:08	10:15	11:01	11:06
6	10:45	10:48	10:55	11:41	11:46
8	11:25	11:28	11:35	12:21	12:26
10	12:05	12:08	12:15	13:01	13:06
12	12:45	12:48	12:55	13:41	13:46
14	13:25	13:28	13:35	14:21	14:26
16	14:05	14:08	14:15	15:01	15:06
18	14:45	14:48	14:55	15:41	15:46
20	15:25	15:28	15:35	16:21	16:26
22	16:04	16:06	16:13	17:02	17:07
24	16:40	16:42	16:49	17:36	17:41
26	17:03	17:05	17:12	17:59	18:04
28	17:31	17:34	17:41	18:28	18:33
30	18:05	18:07	18:14	19:02	19:07
32	18:44	18:46	–	19:39	19:44
34	19:20	19:23	–	20:15	20:20
36	20:05	20:08	–	21:02	21:07
38	20:45	20:47	–	21:41	21:46
40	21:22	21:25	–	22:17	22:22
42	21:58	22:01	–	22:53	22:58

土曜・休日上り

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
50	–	–	※6:03	7:04	7:09
52	※7:45	7:47	7:57	8:55	9:00
54	※8:45	8:47	8:55	9:54	9:59
2	9:25	9:28	9:35	10:21	10:26
4	10:05	10:08	10:15	11:01	11:06
6	10:45	10:48	10:55	11:41	11:46
8	11:25	11:28	11:35	12:21	12:26
10	12:05	12:08	12:15	13:01	13:06
12	12:45	12:48	12:55	13:41	13:46
14	13:25	13:28	13:35	14:21	14:26
16	14:05	14:08	14:15	15:01	15:06
18	14:45	14:48	14:55	15:41	15:46
20	15:25	15:28	15:35	16:21	16:26
22	16:05	16:08	16:15	17:01	17:06
24	16:40	16:42	16:49	17:36	17:41
26	17:03	17:05	17:12	17:59	18:04
28	17:31	17:34	17:41	18:28	18:33
30	18:05	18:07	18:14	19:01	19:06
32	18:44	18:47	–	19:39	19:44
34	19:21	19:23	–	20:17	20:21
36	20:05	20:08	–	21:00	21:05
38	20:45	20:48	–	21:40	21:45
40	21:22	21:25	–	22:17	22:22
42	21:58	22:01	–	22:53	22:58

▲ 스카이라이너 시간표다. 시간계산에 도움이 된다

★★★ 일본 나리타 공항

드디어 일본 땅에 도착했다. 온몸에서 뿌듯함과 기대감, 불안감이 새록새록… 하고 피어오르진 않는다. 그냥 담담할 뿐. 너무 피곤해서 그랬을지도 모르겠다. 재미있는 것은 외국의 모 항공기가 포켓몬스터들로 페인팅되어 있었다는 것. 캐릭터 상품의 무서움을 새삼 실감했다.

어쨌든 여기서도 어려운 것은 없었다. 그냥 사람들과 함께 휩쓸려 나가면 된다. 곧이어 등장하는 입국 심사대. 좌측에서 세 번째 심사대의 아가씨가 상당히 귀여운데다 친절하기까지 하니 다른 곳의 중년아저씨들에게 심사받는 실수는 없도록 하자. 단, 중년아저씨를 존경한다면 굳이 신경 쓸 필요는 없다. 정문으로 나가자마자 미리 연락해 두었던 한국인 유학생 S씨를 만나 편안하게 전철을 타게 되었다.

▲ 전철을 탔을 경우 방송을 잘 들든지 노선도를 주의깊게 살펴보고 자신의 목적지에 잘 찾아가자.

★★★ 電車로 GO!!

전철을 타고 일본의 분위기를 음미해 보았다. 역시 비슷하다. 한국이나 일본이나 전철도 비슷하고 사람 사는 것도 비슷하다. 단지 차이가 있다면 게임보이를 갖고 노는 노랑머리 청년을 전철에서 자주 볼 수 있다는 것 정도. 그 자그마한 차이로 여기는 일본이라는 것을 느낄 수 있었다.

일본의 전차에서는 조종실이 보인다. 앞 차창을 보니 「전차로 GO」와 똑같은 화면이 연출되더라는…. 참고로 일본의 전철비는 꽤 비싸다. 역 거리마다 가격도 틀리며 갈아타는 경우에는 돈을 더 얹어주고 표를 다시 교환해야 한다.

아키하바라에 왔다노

▲ 절대로 아키하바라는 이렇게 생기지 않았다

어라. S씨 이 양반. 본인을 시부야로 끌고 가려고 하는데. 당연히 그곳을 보고싶어하리라 생각해서일까…. 엉뚱한 곳으로 빠지고 있다는 사실을 깨닫고 아키하바라로 다시 발을 옮겼다(물론 걸어간 건 아니다). 어쨌든 아키하바라에 처음 발을 내딛었을 때의 느낌은…. '휴우~ 피곤해'…였던 것으로 기억된다.

★★★ 미소녀물 전문매장

「이브제로」와 「인연이라는 이름의 펜던트」를 예약받고 있다는 등의 간판을 떡하니 세워놓고 있었다. 한번 들어가 보려 했지만 빽빽하게 들어선 사람들 때문에 들어갈 수 없었다. 그 순간

JAPAN

▲ 미소녀들은 어디서나 호황을 누린다

바로 떠오른 인물은, 그렇다!! 모 우량 친절 잡지의 '프리티♡사미'!! 그였더라면 땅굴을 파서라도 들어갔을 것이란 생각이….

★★★ 속속들이 보이는 게임샵들

모든 게임샵 앞에는 약속이나 한 듯 플스2와 모니터들을 매장 앞에다 진열해놓고 있었다. 플스2와 플스2용 소프트를 틀어놓은 것은 물론 DVD 영화를 틀어놓은 곳도 있었다. 본인이 방문한다는 정보를 극비리에 입수한 어떤 매장에서는 드럼매니아를 설치해 놓기도 했다. 기특한 녀석들. 가볍게 한판 땡기고 흐뭇해진 본인은 플스2를 구입할 수 있을지 확인해 보려했다. 그러나 "묻지 마라, 이 녀석들!!" …이라고 호통치듯 매장마다 이런 메시지가 씌어져 있었다.

플레이스테이션 2, 품절, 현재 예약접수 중!!

역시나 인기절정의 플스2. 동행하던 S씨는 발매첫날 줄을 서서 플스2를 구입했다면서 약을 올리는데…. 잘났수!!

▲ 진열된 플스2를 가지고 도망치면 나라망신이다

★★★ 그리고 애니메이션 매장

비디오 CD가 주를 이루었고 고객들도 그쪽이 많았지만 DVD소프트도 상당히 눈에 많이 띄었다. 그러나 아직은 시장이 좁아서인지 새로운 작품보다는 고전 명작들과 AV물들이 많이 보였다. 귀퉁이에는 DVD관련 전단과 최신 DVD가 진열되어 있었다. 하지만 「디지캐럿」, 「강철천사 쿠루미」, 「마스터 키튼」, 「아키하바라 전뇌조」 정도 외에는 잘 알려지지 않은 작품이 많아 아쉬움이 남았다. 참고로 「카드캡터 사쿠라」도 있었는데 마치 대형 선물세트 만한 크기로 다른 작품들을 압도했다(크기만). 여기서 애니메이션 DVD를 구입하려고 옆에 있던 일본인 A, B에게 자문을 구했다. 일본어 실력이 그다지 뛰어나지 못한 관계로 고등학교 일본어 교과서에 나올만한 문장으로….

紳士 임당: "최근 어떤 애니메이션이 가장 인기가 좋나요?"

일본인 A: "……하? $#@#&@&%$@%@#(들이서 중얼중얼. 이렇게 들렸다)"

일본인 B: (A의 팔을 잡아끌고 위층으로 잽싸게 달아난다)

………………………………뭐지?

아, 그렇다. 그들은 바로 그 유명한 오타쿠라는 것이리라. 일반인들과는 가까이 할 수 없는 그들의 숙명. 죽어도 본인의 일본어가 이상했을 것이라는 말은 차마 꺼낼 수 없다. 앗, 꺼내 버렸네….

▲ 오타쿠는 이런 식으로 자신들만의 세계에서 거래를 해나간다

여기는 일본!

★★★ 유학생 S씨, 집에서는 로봇대전64, 게임방에서 스타크래프트를 하고있고…

아키하바라 견문후 S씨의 숙소로 찾아가 보았다. S씨의 숙소는 아키하바라 전자상가에서 10분 정도의 시간만 투자하면 도착가능한 곳이었다. 어쩐지 플스2를 당일 바로 구한 것도 이런 이유가 있었군.

유학생이라고 집에 돈이 남아돌아서 유학온 것이 아니다. 물론 그런 풍족한 사람도 몇몇 있겠지만 일본으로 유학을 오는 사람의 대부분은 학비와 몇 개월 분의 생활비 정도만 들고 이 낯선 땅을 찾는다. 그리고 아르바이트로 현지조달을 하면서 유학생활을 해나가는 것이다. 게다가 가뜩이나 센 일본의 방세. 그들은 궁여지책으로 6, 7명의 인원이 2칸 정도의 방에 뭉쳐서 살고 있다. 다다미가 깔린 일본식 맨션이었는데 S씨가 로봇대전의 팬이라 그런지 여러 캐릭터 상품들로 장식되어 있었고, 바닥에는 N64와 로봇대전64가 당연하게 놓여져 있었다(이렇게 말하니 꽤 좋은 환경같이 들리겠지만 약간 지저분). 다른 유학생들 몇몇과도 만날 수 있었는데, 모두들 게임에는 문외한이었지만 S씨의 음모로 모두들 로봇대전만은 즐기고 있었다. 대화는 로봇대전의 합체공격에 대한 화제…. 왜 쉬면서 이런 얘기를 한 걸까.

그 방의 유학생들 사이에서 유행하는 또 다른 게임은 「스타크래프트」였다. 네트워크환경이 미비한 일본에서 어떻게 즐기는지 물어보았더니 신주쿠 쪽에 게임방이 몇 개 생겨났단다. 하지만 그렇게 큰 규모는 아니고, 주고객도 한국인 유학생들이라니 국내처럼 번성할 가능성은… 시기상조?

★★★ 캐릭터 상품 매장

캐릭터 상품은 모든 게이머들의 꿈과 희망. 한국에서 출발할 때 부탁받은 것도 있고 개인적으로 관심이 많아서 한번 들러보았다. 여기서는 무수히 많은 피규어들과 색칠도구들을 팔고 있었다. 가격은 천차만별. 그 이유는 정말 피규어를 만드는 틀이 원래 한정된 수까지만 세밀한 묘사가 가능하고 한정개수 이후에는 별로 세밀하지 못하다고 하는데, 피규어의 가격이 터무니없이 비싼 것도 바로 그 이유 때문이라 한다. 그리고 피규어라고 미소녀물만 생각하는 독자도 있을지도 모르겠는데 사실 로봇물도 굉장히 많다. 그 주를 이루는 것은 당연하게도 건담 시리즈, 그리고 파이날 판타지, 사이버 포뮬러, 킹 오브 파이터 등 그 종류는 다양했다. 하지만 웬만한 품질의 피규어들은 너무나 가격이 비쌌기 때문에 손을 댈 수가 없었다. 참고로 18금 피규어도 있었다.

▲ 이런 꼴 당하기 싫으면 돈은 봉인해두는 게 좋다

▲ 이런 것도 팔고 있다

★★★ 서적 매장이란

간단히 말해 서점. 여기에서는 게임잡지, 만화잡지, 게임공략집, 만화단행본, 트레이딩카드 등의 관련물품들을 판매하고 있다. 국내 서점에서 판매하는 모든 종류의 잡지들을 진열한 양과 비슷할 정도로 방대한 게임 및 관련 서적을 보며 왠지 부러운 느낌도…. 구석에는 300엔 가량의 미소녀물 트레이딩 카드와 500엔을 넣고 돌리는 가차가차 등 관련 물품도 많다.

★★★ 아마노 요시타카의 작품 전시회

아마노 팬들이 약올라할 이야기 한가지. 본인이 아키하바라에 도착했을 때 어떤 작은 건물에서 아마노 요시타카의 작품 전시회가 이루어지고 있었다. 이런 소규모의 서비스성 이벤트가 개최됨으로써 현재 일본의 게임대중화가 이루어지지 않았을까 생각해본다.

▲ 아마노의 일러스트로 장식된 작품

★★★ 동인지 매장에는 가보지도 못하고, 쯧쯧쯧

2층에 보이는 동인지 매장. 꼭 한번 들러보고 싶었지만 S씨의 극구 반대로 들르지 못했다. 현재 미스테리를 더해 가는 일본 동인계. 언젠간 파헤치리라.

◀ 동인계에 거부반응이 없는 유학생을 시키자.

★★★ 까마귀 울어도 배는 떨어지지 않는다

아키하바라 게다가 고가도로에 까마귀 둥지와 주위를 날고있는 까마귀를 볼 수 있다. 왜 재수없는 까마귀 얘기냐고? 대도시에 까마귀가 날고 있다는 것은 그만큼 공해가 없다는 얘기이다. 까마귀가 일본만화에 자주 등장하는 이유는 재미있으라고 그런 것도 있지만 당연하게 볼 수 있는 친숙한 새이기 때문이다. 재미있는 것은 국내에서 까마귀를 보긴 힘들지만 국산만화에서 만큼은 까마귀가 심심찮게 등장한다는 것이다.

▲ 재수 없다고? 배부른 소리!

★★★ 오락실도 못 찾겠고…

일본인들의 게임수준을 보기 위해 게임센터를 열심히 찾아다녀 보았다. '그러어나' 아키하바라에는 소수의 게임센터 뿐. 어차피 닛포리 쪽에 약속이 있으니 그쪽에서 찾아봐야겠다고 생각했다. 하지만 닛포리에서 겨우 발견한 곳은 음악게임이 단 한 대도 설치되어있지 않은 소형 게임센터. S씨의 충고로는 중심가인 시부야나 신주꾸 쪽으로 가면 대형게임센터가 많이 세워져 있다는 말을 듣고 좌절. 흑흑, 본고장에서 드럼을 해보고 싶었는데….

하지만 소형게임센터라고 해서 국내처럼 대충대충 무책임한 게임센터는 아니었다. 게임도 「철권TT」, 「DOA2」, 「아랑」 정도는 구비해놓고 있었다. 조작감각은 최상이었고 게임기마다 재떨이가 비치되어있어 본인같은 골초들에게는 꽤나 반가웠다. 역시나 주 고객은 20, 30대 정도의 연령층.

국내에서 찾을 수 없는 아랑을 보고 반가운 기분에 거금 백엔을 투자, 락 하워드로 플레이를 해보았다. 곧이어 어떤 중년의 도전. 그 중년은 피식 웃음을 짓더니 온갖 연속기로 본인을 유린했다. 국내에서 수련하지 못한 본인은 열심히 맞아 주었고 결국은 몇 천엔을 투자한 결과 대등하게 플레이할 수 있었다. 하지만… 말이 좋아 몇 천엔이지 이는 몇 만원이라고 바꿔 말할 수 있다는 얘기!!! 게임센터에서는 절대 돈을 아끼지 않는다는 게 본인의 철칙이었지만 이제 슬슬 바꿀 때가 됐나? 그러니까… 국내의 게임센터는 정말 싸다는 거, 알고있겠지, 물론.

▲ 여기는 아키하바라의 트라이 어뮤즈월드 타워. 여길 갔어야 하는데…

▲ 자전거를 타면 몸도 튼튼, 주머니도 넉넉

★★★ 부의 극을 달리는 자만택시를 타고달려라

일본의 택시비는 수치만 보면 국내와 비슷하다. 국내에서 대충 1,000원 대라면 일본에서도 대충 1,000엔 대이다. 단지 환율의 차이가 장난이 아닐 뿐. 일본에서 엔화를 가지고 지내다보면 원화를 쓰듯이 쓰는 경우도 있지만 나중에 '×10'을 해야한다는 사실을 잊지 말라.

★★★ 사람도 많고 자전거도 많다

택시비, 전철비 등의 교통비는 국내와 거의 똑같다. 물론 곱하기 십을 해서…. 우리같은 외국인들에게는 당연히 부담이 되고 일본인들이라 해도 역시 만만한 가격이 아니다. 따라서 자전거를 타고 다니는 사람들을 많이 볼 수 있는데, 거기에 부응하듯 도로에는 난간들이 설치된 곳이 많아 자전거와 대중교통의 연계에 상당히 편리했다. 사실 본인도 S씨에게서 바구니 자전거를 빌려서 돌아다녔다.

★★★ 햄버거 값은 왜이리 싸냐

일본에서 맥도널드가 인기있는 이유 중 하나는 무엇일까. 싸기 때문이다. 가장 싼 가격을 보면 80엔짜리 햄버거도 있단다(서비스 기간인가?). 기가 막힌다. 또, 개인적으로 마음에 드는 부분인데 매장 내에서 흡연이 가능하더라는. 하지만 청소년이나 금연자들에게는 짜증을 줄지도 모르겠다.

▲ 이건 190엔짜리 치킨 버거다. 오해하지 말자

★★★ 텐동

'텐동(てんどん)'이 무엇인가? 게임이나 만화에서 밥 위에 새우튀김을 하나 얹어놓은 음식을 본적이 있을 것이다. 바로 그게 텐동이라는 음식이다(쉽게 말해 튀김덮밥). 이 텐동에 대해 설명한다면 일본사람이 만든 음식으로서 가게에서 팔기도 한다. 그리고 새우튀김뿐 아니라 가지튀김, 호박튀김도 속에 숨어있다. …사실 유래까지는 잘 모른다. 혹시 먹다 남은 튀김을 처리하기 위해서 비롯된 것이 아니었을까? 어쨌든 이 음식은 가격도 싸고 맛도 괜찮지만 약간 싱겁고 느끼한 기분이 숨어있다. 식사를 마친 후 S씨의 한마디. "너 간장 안치고 잘도 먹는다!" 응, 그래. …빨리도 말해주는군.

〈20〉

▲ 하지만 이렇게 많은 튀김이 들어있는 것은 500엔, 600엔 정도로 비싸다

★★★ 무서운 회전초밥 식당에서는 값싼 마구로만 집어먹었다

회전초밥 식당. 초밥을 좋아하는 본인에게는 절대 그냥 지나칠 수 없는 무서운 유혹이다. 하지만 하얀 접시와 다른 색 접시의 가격이 대충 2배 이상이기 때문에 큰 부담이 된다. 가격이 싼 하얀 접시 중에서 그나마 먹을만한 것은 마구로(참치이다). 빨간색을 띄고 있고 살이 부드러워 먹는데 부담이 없다. 국내에서 먹던 마구로는 그래도 약간 질긴 듯한 느낌이 있었는데 여기의 마구로는 말 그대로 입에서 녹았다. 이건 맛있다는 표현이 아니라 정말로 녹는다는 것이다. 연하다고 하는 것이 적절할 지도 모르겠다.

▲ 싸고 가격도 적당하다고 생각하는 초밥, 마구로(본인 취향)

모르는 사람이 있을지도 모르니 약간 설명. 회전 초밥집에는 둥근 회전대와 테이블이 있고 요리사가 중간에서 초밥을 잽싸게 만들어 회전대에 올린다. 그 초밥은 종류에 따라서 다른 색의 접시에 올려지는데 그 접시의 색에 따라 가격이 틀리다. 그 중에서 자신이 좋아하는 요리를 골라서 먹는 것이다. 물론 주문을 해도 요리사가 그 요리를 만들어 준다.

★★★ 파칭코는 성업중인데 왜 건담이 있는 건가

우리 나라의 오락실 정도로 쉽게 찾아볼 수 있는 것이 바로 파칭코이다. 파칭코는 일본의 국민 오락이라는 것을 모두 알고 있으리라. 연인이 함께, 부부가 함께 즐기는 구슬하나의 여유. 잘 터질 경우 구슬과 교환하는 상품으로 집안살림도 풍족해진다. 그런데 왜 매장 바깥에 건담이 그려져 있나? 그 이유는 단순한 파칭코에 팬서비스를 가미해서 건담의 캐릭터를 이용한 파칭코 기기가 최근 발매되었기 때문이라고 한다. 일본인들은 정말이지 단순기계 하나에도 세심하게 신경을 쓴다. 참고로 파칭코를 해보진 않았다. 돈 잃고 열 받아서 차비까지 다 부어넣을까 봐.

▶ 파칭코의 인기는 캐릭터 상품이 나올 정도로 높다

▲ 만화에서 볼 때는 맛있어 보였는데…

★★★ 노래방과는 다른 가라오케

닛포리에서의 약속이란 일본에 유학중인 본인의 지인들과의 만남. S씨, Y씨와 함께 우에노로 이동하여 일본에서 제일 부담 없다는 가라오케를 찾았다. 젊은이들이 가볍게 즐기는 데에는 이보다 좋은 곳이 없을 듯했다.

국내 노래방과 거의 똑같은 구조이지만(당연한가?) 방이 꽤나 좁다. 하지만 즐거운 것은 1시간 동안 1,000엔 정도를 지불하면 음료수(또는 주류)가 무제한 서비스라는 점. 뿐만 아니라 메뉴판에는 피자 등의 간식들도 준비되어 있다. 단, 간식을 맛보기 위해서는 돈을 지불해야 되며 가격도 100엔대부터 다양했다. 여기서 만화책에서 자주 보던 '타코야키(동그란 반죽 속에 문어다리를 넣은 음식)'가 있길래 한번 먹어보았는데 본인의 입맛엔 별로…. 그리고 인터폰으로 주문을 하는 방식도 편리했다. 근데 점원들은 왜 중국집 점원처럼 소리를 신나게 외쳐댈까. 원래 그런가? 여기만 그런가?

▲ 세가 가라오케 가합전(歌合戦) 같은 요상한 기능도 있다

★★★ 세가 가라오케에는 소닉과 아키라가 뛰어다니고

그 가라오케의 기기는 세가제품이었다. 감회가 새로운 김에 국내에서 부르지 못해 입이 근질근질하던 애니메이션 주제가를 입력시켰다. 바로 레이어스의 주제가 '빛과 그림자를 안고서!!' 그리고 앞으로는 부르지 않으리라 다짐했다(힘들었다. 본인도… 듣는 사람도…). 그런데 과연 소니의 제품이라 그런지 화면에는 버철 파이터와 소닉의 영상도 비치는데, 이것저것 아는 노래를 부르다 보니 리스트에서 한국의 노래도 볼 수 있었다. 게다가 신곡의 추가도 상당히 빠른 편이었다. 곡 수도 상당히 많았고, 일본에 한국사람이 많긴 많은가보다. 가까운 나라라는 것을 새삼 실감했다. 물론 지리상으로만….

★★★ 너무나 개성 넘치는 화장법에다가

여기저기 이동을 하던 도중 보이는 멋쟁이 여성들이 있다. 그 일본의 멋쟁이 여성들은 얼굴을 시커멓게 칠하고 입술주위에 동그랗고 노란 루즈를 바른다. 눈은 몇 대 맞은 것처럼 퍼렇게, 머리도 색색. 이런 아가씨들을 보고싶으면 번화가로 가보라고 한다. 번화가…, 예전 젊은이들의 거리라면 신주꾸를 꼽았지만 요즘은 시부야.

★★★ 일본의 고등학생 교복은 세상에서 제일 짧다

일본 만화를 보면 국내와 사정이 비슷하면서도 약간씩 틀리다. 그 중 하나가 여고생들의 교복길이. 만화라는 이유로 과장된 점도 있긴 하지만, 실제로 일본 여고생들의 교복은 웬지 코스프레용 교복 같다. 그래서… 뭐 그렇다는 거다. 이상한 소리를 하고싶어서 그런 것이 아니라 교복이 예뻐서 나쁠 건 없다는 얘기이다.

▲ 예를 들면 이런 애들

▲ 실제로 얼굴은 이렇게 이쁘지 않았지만 옷(만)은 괜찮았다

돌아가자!!

★★★ 귀국 길에서

나리타공항으로 돌아올 때는 우에노에서 스카이라이너를 이용하는 것이 가장 편리할 것이다. 공항에서 출국 시에는 입국 때와 다를 바 없다. 게다가 국내 항공기로 돌아올 경우 담당직원도 한국어를 구사할 줄 아는 일본인이니 힘든 점은 없었다. 긴장하지 말고 시간여유만 가지자. 문제는 세관. 일본출국 때는 입국 때에 비해 검사가 꽤 철저하다. 주머니가 많다고 쓸데없는 것을 넣어 놓으면 세관에서 귀찮아지니 가방 안에 모조리 우겨넣는 게 좋다. 본인이 소지하던 포켓스테이션을 보고 세관 여직원이 미소짓는 것을 보니 웬지 야릇한 기분이 들었다. 아직도 그 미소의 의미는 동질감에서 나온 것인지 비웃음인지 알 수 없다. 국내도착 후에는 웬지 홀가분한 기분을 느끼며 돌아오게 되는데, 국내세관에서는 웬만큼 수상한 물건이 아니라면 심하게 검사를 받지는 않는다. 물론 본인은 수상한 물건 따윈 소지하지 않았기 때문에 무사통과. 이제… 쉬러가자.

★★★ 돌아와 버려서

짧지만 즐거웠던 일본여행. 이 글들만 보면 여러분은 일본에 관광을 다녀온 것인가 궁금해 할지도 모르겠다. 업무에 필요한 플스2 소프트라든지 DVD 소프트, 관련서적 등을 구입하고 일본이라는 곳을 확인하기 위해, 많은 것을 보기 위해 1박 2일간 열심히 나름대로 뛰어다녔다. 한가지 확실한 것은 일본은 게임을 하는 우리에겐 굉장히 매력적인 곳이다. 원하는 물건은 여기저기에 널려있으며(플스2는 제외이다) 국내와는 다르게 밝고 깨끗한 매장의 분위기가 부럽기도 하다. 덤으로 가격 때문에 속는 느낌이 들지 않아서 좋았다는 것을 말하고 싶다. 국내에서 이런 분위기를 만들 수 있는 것은 과연 누구일까? 어쨌든 본인의 일본여행에서는 이런 일들을 겪었다. 짧은 기간이었지만 보람있는 여행을 했다고 생각하기에 아쉬움은 없다. 단, 다음 번에는 또 다른, 더 새로운 곳을 찾아 헤매보겠다는 각오를 할 뿐. …헐헐헐.

JAPAN

ANI MATION

디 · 지 · 캐럿이란 ◆ 디 · 지 · 캐럿이란 ◆

자… 빨리도 등장하는 시리즈 기획 2부.
속도를 제압한다

디·지·캐럿이란 제 2부

main staff

◆원안: 코게 돈보(コゲどんぼ: 검댕이 잠자리?)
◆감독: 사쿠라다 히로아키
◆캐릭터 디자인: 야마카와 요시키
◆미술: 스튜디오 와이어스
◆음향감독: 다나카 카즈야
◆음악: 사카모토 유우스케
◆애니메이션 제작: 매드하우스
◆제작협력: 브로콜리, 킹레코드
◆제작: 일본 TBS
◆러닝타임: 3분
◆구성: 총 16화
◆장르: 코믹

지난 1부에서는 「디지캐럿」의 기본적인 설정과 세계 정복 계획에 대해 알아보았다. 긴 기다림 속에 찾아온 이번 2부에서는 '디지캐럿처럼 외형만으로 눈길을 끌려하는 애니메이션은 싫다' 라는 비난을 한 방에 보내버릴, 디지캐럿의 연출과 구성의 재미를 알아본다. 그리고 덤으로 게이머즈 CF 당시의 장면도 공개한다. 애니메이션 디지캐럿의 기본 스토리는 주인공 디지코와 푸치코, 그리고 정체불명의 괴기생물 게마가 아키하바라에 도착해서 겪게되는 에피소드를 그려내고 있다. 한번 본 사람은 홀딱 빠져든다는 디지캐럿. 이건 절대 순정물이 아니다(예전 애니메이션 신작라인에서도 비슷한 대사가 있다).

주요 캐릭터

게마를 제외한 3인은 4월호 게임파워 신작라인에 기재되었던 적이 있으니 약간 세부적인 내용을 다루었다.

캐럿별에서 왔다뇨
디지캐럿

■출신: 캐럿 ■종족: 하이브리드 고양이 귀 ■애칭: 디지코 ■나이: 10세
■성격: 교활하고 약간 건방짐, 약간 멍청하기도 함 ■성우: 사나다 아사미
■특기: 메카라 빔(目からビーム: 눈에서 빔) ■키: 148cm
■몸무게: 38kg(방울 무게 포함) ■생일: 2월 8일 ■혈액형: O형

캐럿별에서 온 '하이브리드 고양이 귀' 족의 아가씨. '게이머즈' 에서 노동기준법에 위배되지 않을 정도로(나이가 나이니 만큼) 업무를 처리하고 있지만 근본이 멍청하기 때문에 실수할 때도 가끔 있다. 일을 진지하게 처리하려할수록 실패하는 타입. 최근 일(게이머즈가 주최한 이벤트에서 보조로 참가)이 너무 바빠서 불만인 듯. 단, 자신의 인기상승으로 게이머즈의 손님에게 귀여움을 받고 있어 콧대가 높다. 외모부터 귀여운 데다 아양떠는 기술까지 습득하고 있기 때문에 보통 때는 친절해 보인다. 상당한 독설가이며 게마와 자주 다투는 편. 화가 나면 정체불명의 '메카라 빔' 을 발사하며 참고로 고양이 귀, 발, 꼬리 등은 모두 붙인 것이다.

최강의 귀염둥이뉴
푸치캐럿

■출신: 캐럿 ■종족: 하이브리드 고양이 귀 ■애칭: 푸치코 ■나이: 5세
■성격: 멍함 ■성우: 사이시로 미유키 ■키: 103cm ■몸무게: 18kg
■생일: 1월 21일 ■특기: 메카라 빔(めからびーむ): 현재 수련중
■혈액형: B형

디지코와 같은 '하이브리드 고양이 귀' 족이며 게이머즈의 점원. 기본적으로 멍하기 때문에 그냥 디지코를 따라다니는 경우가 많지만 디지코를 '너'라고 부른다. 무의식적으로 정곡을 찌르는 타입. 일단, 메카라 빔의 능력은 가지고 있지만 빔은 나가지 않고 모락모락 연기가 올라가는 정도. 말끝마다 '뉴' 를 붙인다. 푸치(プチ)란 원래 쁘띠라고 발음하며 '작다' 라는 뜻의 프랑스어이다.

나왔다게마
게마

■출신: 캐럿 ■종족: 모름 ■나이: 불명 ■성격: 성실함 ■성우: 카에이 요시코
■키: 뛰어난 신축성으로 측정불가 ■몸무게: 뛰어난 수축성으로 측정불가
■생일: 글쎄… ■혈액형: 피가 통하는 생물인지도 의심스러움

디지코의 주시자(?). 흐늘흐늘하고 동그란 물체로 도대체 어떤 생명체인지는 불명이다. 디지코와 평상시에 행동을 같이하며 말끝에 '게마' 를 붙인다. 맨날 폭주해대는 디지코를 막을 수 있는 건 자신뿐이다! 이런 긍지를 가지고 있긴 하지만 밤낮으로 디지코에게 휘둘린다. 디지코와의 접근전에서는 아무리 달려들어도 빔에 당할 뿐이라고 눈치챘는지 장거리 기습용으로 대롱화살 사용법을 배웠다.

디지코의 라이벌
우사다 히카루
(자칭: 라비안 로즈)

■출신: 지구 ■종족: 인간 ■나이: 14세 ■성격: 도도함
■성우: 히카미 코코 ■키: 164cm(하이힐 높이 포함) ■몸무게: 비밀
■생일: 8월 30일 ■특기: 하늘 날아다니기(?) ■혈액형: A형

디지코의 라이벌. 디지코와 함께 게이머즈에서 일을 하고 있다. 손님에게 귀여움받는 디지코에게 라이벌 의식을 불태우며 자신도 바니걸 풍의 웨이트리스복장으로 갖추고 등장. 평상시 디지코에게 도도하게 굴며 바보 취급하지만, 디지코가 정말로 핀치에 몰리면 뒤에서 몰래 도와준다. 그 사실을 디지코에게 들켰을 때는 "약해빠진 너와는 승부해도 의미가 없다"라고 내뱉는다. 하지만 불타오르는 적대심의 뒤편에는 '디지코와 사이좋게 지내고 싶다' 라는 기분이 숨겨져 있다. 사실은 꽤 외로움을 타는 소녀. 하지만 게이머즈 내에서는 시엄마처럼 디지코를 달달볶는다. 자신의 이름이 일본의 잘 나가는 모가수의 이름과 비슷하기 때문에 굉장히 싫어한다. 따라서 '라비안 로즈' 라고 예명을 쓰고 있으며, 이 예명은 비주얼 계통을 동경하여 붙인 것이다. 디지코가 '우사다' 라고 부르면 굉장히 화를 낸다.

디지캐럿 TV CF편

코게 돈보의 원안으로 완성된 '게이머즈'의 CF. 짧은 시간동안 사람들의 눈길을 끌만한 알기 쉬운 구성과 순정파 캐릭터가 특징이다. 그리고 들려줄 순 없지만 CF 송 'Welcome'도 부담 없이 들을만한 수준. 역시 CF용이라 그런지 수상한 장면은 거의 없으며 사람들에 따라서는 CF쪽 그림체를 좋아하는 사람들도 많다. 당시의 등장캐릭터는 디지코와 게마.

▲ 강력한 효과음과 함께 나타나는 로고

▲ '뇨뇨뇨 뇨뇨뇨~'라는 코러스와 함께 등장

▲ 우선 윙크로 홀리고

▲ 트레이딩 카드 진열대에서 불쑥

▲ 팬시물 코너에서도 불쑥

▲ 끼어들기 좋아하는 게마

▲ 의류코너에서도 불쑥. 완전 바퀴벌레 소녀

▲ 또 끼어드는 게마

▲ 이때는 순수한 때라 잠시 고민

▲ 예전 더욱 화려했던 메카라 빔

▲ 게이머즈의 당당한 위용은

▲ 인사문제에 소홀하여 파산?

▲ 바퀴벌레는 생명력이 강한 곤충(?)이다

▲ 왜인지 옷이 깨끗해졌다

▲ 허겁지겁 치우다가

▲ 치우던 중 넘어지고

▲ 게마와 함께 미소짓는 디지코. 사랑과 우정이 넘쳐나는 감동스토리

디지캐럿 오프닝편

오프닝 처음에는 코게 돈보의 냄새를 약간 풍기지만 이내 야마카와가 디자인한 캐릭터라는 것을 알 수 있다. CF의 디지코는 게마의 행동에 열이 받아 가게를 박살내는 역할을 맡고 있지만, 애니메이션 오프닝에서는 왠지 얌전히 있는 게마를 못살게 구는 모습을 보여준다. '하이브리드 고양이 귀'족은 짧은 기간에 정신적 성장이 가능한 것인가? 역시나 들려줄 수 없는 오프닝 송의 타이틀은 'Only one, NO. 1'. 본편의 플레이 타임이 3분이라 시청자들에게는 오프닝이 오히려 친숙할지도 모른다. 게다가 감독인 사쿠라다는 본편이 약간 과격한 관계로 오프닝을 최대한 귀엽고 깜찍하게 그렸다고 한다. 귀여운 것만 좋아하는 사람을 위한, 이른바 '보험'같은 것이라고. 하지만 그럴 계획으로 만든 오프닝마저도….

▲ 안녕하세뇨, 디지캐럿이다뇨

DiGi Charat
デ・ジ・キャラット

▲ 초 건전 애니메이션 디지캐럿

▲ 오오, 순정물

▲ …갈지는 않다

▲ 평범한 장면

▲ …에서 발동!!

▲ 필살 드릴펀치(손목을 회전시켜 파괴력 증가)!!

▲ 평화

▲ …란 존재하지 않는다!!

▲ 디지코는 노래가 좋아?

▲ …게마 등장. 살짝 움직이는 디지코의 목

▲ 락온. 게마 깜짝!!

▲ 말없이 메카라 빔!!

▲ 학원물인 척

▲ 가면을 쓰고

▲ 뇌물까지 동원하지만

▲ 장사를 하다말고

▲ 게마를 괴롭히는 디지코

▲ 맛있게도 먹는다

▲ 게다가 돌이서

▲ 토끼소녀는 날아다니고…

▲ 곰(?)은 사은품

▲ 정신이 혼란해진다

▲ 갑자기 바람처럼 나타나서…

▲ 주먹밥을 먹고, 애니메이션 시작

1화 디지코가 왔다뇨!!

이제야 기다리고 기다리던 디지캐럿 본편의 스토리 소개. 하지만 지면관계상 1편만 소개하려하니 너무 아쉬워하지는 말자. 통신망이나 일본에서 어찌어찌 구해보는 사람도 있겠지만 그렇지 못한 사람이 당연하게도 많을 테니 여러 편을 밋밋하게 소개하는 것보다는 아예 하나의 에피소드를 붙잡고 완벽하게 소개해 보기로 하는데(어차피 러닝타임은 3분…). 물론 직접보는 것과는 차이가 있지만 전체적인 분위기를 맛보는 데에는 부족함이 없을 것이다. 애니로서의 디지캐럿을 판단해 보라. 단, 성우들의 목소리와 함께 들어야 진정한 재미를 느낄 수 있기 때문에 음성을 함께 들려줄 수 없다는 것이 못내 안타깝다.

でじこが来たにょ

캐럿별에서 지구로 착륙하는 미확인 비행물체가 있다.

▲ 휘~잉

▲ 쾅!!!

▲ 디지코: 드디어 아키하바라로 왔다뇨

▲ 디지코: 코코코, 대 여배우가 되려면 무엇부터 할까뇨?

▲ 디지코: 들린다뇨, 들린다뇨, 나를 부르는 팬들의 목소리가

▲ 디지코: 디지코님

▲ 디지코: 멋지다뇨

여기서 끼어들기의 명인, 게마는 조용히(?) 충고를 하는데.

▲ 게마: 이럴 때가 아니다게마, 일단 지낼 곳을 찾아야 된다게마

▲ 디지코: 귀찮다뇨, 우주선에서 살면 된다뇨

게마: *안돼게마, 눈에띈다게마, 이거 없애라게마*

▲ 납득했는지 우주선(?)을 집어넣고…

디지코: *나한테 어울리는 멋진 방을 찾는다뇨*

아키하바라 부동산 가이드북을 발견하고 기뻐하는 디지코.

디지코: *이거 주웠다!!*

그러나 이내 좌절하고 마는데….

디지코: *왜 이렇게 방세가 비싼 거뇨?*

게마: *지구에 오자마자 미아 됐다게마*

디지코: *어떡하뇨?*

이때 디지코에게 말을 건네는 인물(?)이 나타나고….

의문의 인물: *어, 너희들, 왜 그러고 있는 거니?*

디지코: *아앙, 도와줘뇨*

게마: *안돼게마*

의문의 인물은 바로 게이머즈 사장이었다. 사정을 들은 그는 일행에게 빵까지 사주고 도와주려 애쓰는데….

사장: *그랬니, 그거 곧치 아프게 됐네*

디지코: *맞아뇨*

사장: *그래! 우리가게 이층에 방이 남으니까, 거기서 지내는 건 어떨까?*

디지코: *하지만 우리들은 돈이 없다뇨*

사장: *하하하 괜찮아, 방세를 받을 정도로 좋은 방이 아니니까*

디지코: *괜찮을까뇨?*

사장: *부담 갖지마*

디지코: *재수좋다뇨, 신난다뇨*

게마: 하지만, 아무리 그래도 공짜로는 너무 죄송하다게마.

사장: 음, 그 말을 듣고 보니 공짜는 좀 그렇군. 음.

▲ 디지코: 이봐! 쓸데없는 소리해서 복잡하게 됐다뇨, 그렇게 착한척하고 싶냐뇨

▲ 디지코: 그러고 보니 푸치코가 사라졌다뇨

어느덧 매장 중앙에 나가있는 푸치코와 녹아 내리는 사람들.

▲ 사람들: 웅성, 우와아 귀엽다

▲ 찌잉~

▲ 퐁!!

▲ 흐물흐물~

사람을 밀치고 달려 들어오는 디지코(부딪힌 사람은 천장에서 볼 수 있다).

▲ 디지코: 푸치코 맘대로 돌아다니면 안 돼뇨

▲ 디지코: 우리들은 다시 길바닥을 헤매게 됐다뇨, 착한척하는 동그런 시트가 쓸데없는 말을 해준 덕분에…

디지코: 고통받는 가여운 소녀들은 도시의 차가운 하늘아래를 방황해야 한다뇨.

푸치코: 멋진 섬씽뉴.

디지코: 자, 이제 슬슬 가봐야 된다뇨. 쿠페빵 잘먹었다뇨

푸치코: 멋진 섬씽뉴

▲ 사람들: 아아, 불쌍해, 너무 가혹해

▲ 사장: 잠깐 기다려

디지코: 뇨?

사장: 너희들 우리가게의 일을 도와주지 않을래? 그러면 이층 방세는 안 받을게.

▲ 찌잉

▲ 디지코: 고마워요! 사장~니임!

▲ 퍽!!!

▲ 사장: 하하하하, 그 정도야 뭐, 괜찮아 (피의 글씨: 뭐지)

▲ 모두 불태웠어

▲ 게마: 살았다게마

게이머즈에서 일하게 된 일행은 사람들에게 자기소개를 한다.

▲ 디지코: 디지캐럿, 잘 부탁해뇨

▲ 디지코: 디지코라고 불러뇨

▲ 푸치코: 푸치캐럿

▲ 푸치코: 푸치코뉴

▲ 게마: 게마다게마 잘부탁해게마

▲ 사람들: 웅성웅성, 귀여운데, 좋아좋아

손을 흔들며 환호에 응하는 디지코, 하지만 그때 의문의 웃음소리가….

?: 호호호호호호호…

디지코: 누구뇨!?

?: 호호호호…

▲ 계속

▲ 우사다: 에엣? 이제야 등장하나 싶었는데, 칫

최후의 한마디…

재미있게 보셨는지 모르겠다. 왠지 날림식 구성처럼 보이긴 하지만 한 장면, 한 장면 선정하며 디지캐럿의 분위기를 나타내기 위해 나름대로 애썼다고 변명하고 싶다. 디지캐럿이란 작품을 보면서 얻는 것은 감동도 아니고 지식도 아니다. 상업성 짙은 작품이라는 것을 부정하지도 않겠다. 물론 그렇다고 본인과 브로콜리 사이에 뒷돈이 오간 것은 아니다. 하지만 디지캐럿에서 나타나는 센스, 구성, 매력 등은 칭찬하지 않을 수 없다. 그 누가 이런 미소녀 캐릭터를 이용하여 '마사루 풍'의 사이코 코믹 애니메이션을 만들 생각을 한단 말인가? 이 애니메이션을 보며 심각한 생각을 할 필요는 없다. 재밌다, 가볍다, 황당하다 정도만 느껴도 좋다. 스토리를 파악하려 고민할 필요도 없다. 짜증나거나 마음이 싱숭생숭해질 때 디지캐럿으로 마음을 풀어보는 것을 추천하면서 이만 사라질까한다. …아참, 마지막으로 잡담 한가지, 만일 외국의 디즈니나 닌텐도, 이번에 소개한 브로콜리 등이 하나의 작품으로 얼마나 능숙하게 가지를 쳐나가고, 그 가지 하나로도 각각의 나무를 만들어내는지를 생각했다면 당신은 훌륭한 장사꾼이 될 수 있을 것이다. 무엇보다 중요한 것은 가지 하나하나의 생명력이 아닐까.

邪道 新열혈애니넷

충격특보!! 프리티 사미 쓰러지다!!!

프리티 사미君(21세, 게임파워 근무)이 쓰러졌다. 지난 3월 27일 02시 30분경 쓰러져있던 사미君은 법경빌딩 청소부아줌마에 의해 발견되어 동네보건소로 긴급 이송되었다. 원래 애견센터와 약국 등으로 옮겨질 계획이었으나 애견센터에서 사육하는 '꼬마(시베리안허스키)'의 광란과 약국의 문이 12시 이후 폐점된다는 사실이 밝혀져 어쩔 수 없이 동네보건소로 이송할 수밖에 없었다고. 보건소장 허준(57세)씨에 따르면 그는 철야에 따른 심각한 무좀과 미소녀물을 접하지 못한 것에 따른 스트레스로 쓰러진 것으로 예상된다고 말한다.

신상민 기자: smsin@powerzine.com

척

뚜뚜

탕

호에—

미끌

아~ 프리티 사미는 병으로 인해 도저히 애니메이션을 담당할 수 없어 좀더 업무가 많은 N64담당자로 떠났소. 쯧쯧, 그러게 평소 발은 꼭꼭 씻으랬더니… 독자여러분도 이런 일을 당하지 않게 발을 꼭꼭 씻고 주무시길 바라오. 병이란 언제나 우리 주위에 있는 법이니…… 병을 예방하는 방법으로는 일주일에 한편씩 애니메이션 감상하기, 하루에 한번씩 게임 플레이하기, 한시간에 한번씩 게임파워 정독하기, 일분에 한번씩 사연 보내기, 일초에 한번씩 숨쉬기 등이 있다오. 후훗~.
그리고 애니메이션 독자사연은 아무래도 프리티 사미의 팬레터처럼 보여 그에게 보냈고,
플스의 사연은 곰됴이를 위해서 남겨두고 저의 개인 E메일로 보내주신 분들은 여기에 실어드렸으니 착오 없으시길 바랍니다.
뭐? 차도 없다고? 그러니 차고가 없는 거예요… 쯧쯧. 그런 이유로 이번 달에 한해 플스 팬들이 공존하고 있습니다.

김현민

저는 로봇대전 시리즈를 개인적으로 좋아하는 김현민이라고 합니다. 처음 인사드리는 것이라 무슨 말부터 해야할지 모르겠습니다. 요즘 게임파워를 보면 미소녀물에 빠진 중생들을 자주 접합니다. 이런 독자들이 글을 많이 보내면 사연을 읽기가 싫어지기도 합니다. 마치 게임센터에서 DDR을 하는 여인네들을 보는 기분입니다. 몸이 안좋아 병원생활을 하는 동안 오락실도 많이 바뀌었더군요. 음악게임이 너무 많이 보급되다보니 진정한 사나이들의 로망을 느끼기가 어렵습니다. 3년 전만하더라도 고수 한명이 떴다면 전화통 불나게 친구들에게 콜해서 피 튀기게 했는데 요즘은 레벨들이 전부12정도입니다(저는6!). 한 라운드마다 긴장되어 심장이 벌렁벌렁했는데 그 맛을 느낀지도 꽤 되었더군요. 이런 생각을 하는 제 자신이 구세대가 되는 느낌입니다만 옛날, 기껏해봐야 1-2년 전의 게임환경이 그립습니다. 오늘도 진정한 사나이들을 찾아 게임센터를 순회해야겠습니다.
PS:논술공부라 생각하고 메일 많이 보내겠습니다.

로봇대전 시리즈를 좋아하는 현민군. 미소녀물을 굉장히 싫어하시는군요. 하지만 미소녀물은 게임장르의 하나이고 그것을 좋아하는 사람들은 그 장르를 좋아하는 사람들이니 너무 그렇게까지 비하시킬 것은 없습니다. 진정해요. 진정. 너무 화내지 말고. 미소녀게임 팬클럽과 싸워서 무엇을 얻을 생각입니까?

물론 미소녀물은 하면서 즐기는 게임이라기 보다는 느끼면서 즐기는 게임이죠. 그 차이에 따른 개인의 게임철학 때문에 그런말을 하는 것은 이해합니다만 자신의 취향만으로 하나의 사물을 독단적으로 판단하는 것은 좋지 않습니다. 물론 본인은 미소녀물, 로봇물 등 장르나 소재에 신경쓰지 않습니다. 이 게임을 해보고 싶으면 이걸 하고 저 게임을 해보고 싶으면 저걸 하는 스위처 게이머죠.

타인이 재밌다라고 해도 자신에게 재미없는 것은 없는 것이고 재미없다고 해도 자신에게 재미있는 것은 재미있는 겁니다. 그리고 한가지 알아주세요. 아무리 좋아하는 것이라도 결국은 거기에 실망할 때가 생긴다는 것을.

게임센터도 많이 변했죠. 현민군처럼 자신이 즐길 때의 게임센터와 병원생활 후의 게임센터는 차이가 많을 겁니다. 대전격투 일색에서 음악게임일색으로. 그건 슬픈 일이지만 어쩔 수 없는 흐름입니다. 갤러그만 즐기던 사람 중 남은 사람이 원더보이를 하고 원더보이를 하던 중 남은 사람이 스트리트파이터를 하고 스트리트파이터를 하던 중 남은 사람이 디디알을 하는 것이라는 거죠. 그 게임계에서 떨어져 나간 사람은 아쉬워합니다. 아쉬워하며 투덜대죠.

"진짜게임을 모르는 녀석들…."

물론 새로 시작하는 게이머도 많이 있겠지만 게임계에 끝까지 남아서 지킨 사람도 거기에 포함되는 걸까요?

진정한 사나이라고요? 사나이는 남자(男:사내)를 칭하는 겁니다. 현민군이 말하는 것은 파이터, 곧 승부사일 뿐입니다. 물론 대전격투만 해야 사나이가 되는 것은 아닙니다. 본인은 자만에 빠지는 사람을 좋아하지 않습니다. 현민군, 그대가 최강이 아니라면 레벨 같은 것을 마음대로 매기지 마시길. 본인말입니까? 슈팅시대부터 음악시대까지 남들 게임할 만큼은 한 사람입니다.

왠지 이렇게 쓰다보니 '설교&질타'식의 글이 되어 버렸군요. 저도 예전의 게임계가 그립다는 생각을 합니다. 하지만 자칭 게임 매니아란 사람들이 자신이 즐기는 하나의 장르가 게임계에서 등장하지 않는다고 게임계를 떠나가는 것을 보면 씁쓸합니다. 그런 사람은 게임 매니아라고 거만하게 자칭하지 말고 로봇물 매니아, 미소녀물 매니아라고 말을 해주길 바랍니다. 게임 매니아의 탈을 쓴 장르 매니아 여러분!! 잘 들으란 말이오. 게임을 모르는 녀석들뿐에 남지 않았다고 투덜거리지 말고!!! 본인은 어떻게든지 게임계와 끝까지 함께 살아나갈 겁니다. 헉헉….

ps. …논술공부를 위해서라면 이 답변 정도의 분량으로 사연을 보내세요.

김성훈

안녕하세요~~. 저~~. 사연이 늦게 갈 것 같은데 한번만 봐주세요~~. 그럼 2000.

공 하나 빠졌소이다. 게다가 사연이 늦게 와도 본인의 손으로 들어오진 않을 듯하니 슬프기 그지없군요. 한번 확인해 보기로 하겠소. 오른팔, 김성훈군 …저, 혹시 애니메이션에 관심있으세요?

김태성

안녕하세요? 신사임당님. 태성임당. 전 두번째로 보내보는 군요. 첫번째는 편지로 보내었고, 두번째로는 이렇게 멜로 보내는군요. 저는 플스를 가지고 있습죠. 근데 느닷없이 플스2가 나오는 바람에 저는 폴싹 망했습다. 요즘은 컴퓨터를 잘 갖고 노는데, 컴이 구려서 왠만한 겜은 생각도 못해요…. -_-;

그래서 pc겜은 리니지를 하고 있습죠. 신사임당님은 뭘 하시는지? 궁금하군요. 근디…………………………….

新 플스時代와 새턴인만 멜주소가 있고, 열혈애니넷이나 딴 곳에는 멜주소가… 없더군요. ㅠ.ㅠ

프리티 사미님께 멜을 보내보고 싶은데…………. 멜주소를 알면 멜을 얼마든지 보내드릴 수가 있습다. 그리고 겜클리닉 담당자가 누구세요? 궁금한 게 넘넘 많아서 멜로 보내보구 싶은디……….. 그럼 멜주소를 갈켜주시기 바랍니다. 이런이런…….. 뭘 물어보는 걸로만 멜을 끝내는 군요. 담에 보낼 땐 딴 글을 보내지요. 그럼 20000씁니다.

넙죽~~~~.

태성임당군. 첫번째의 편지는 곰돌이에게 있을 것이고 두번째의 메일만이 이렇게 본인의 손아귀에 있소이다. 플스2가 나왔어도 아직 플스는 건재하다고 생각하오. 요즘처럼 대형 개발사가 플스2 개발에 매진하여 할만한 게임이 없을 때는 미처 해보지 못한 명작을 즐길 기회라 보오. 예전에 못한 명작을 실컷 즐기시오. 무슨 장르를 좋아하는 지를 200자 원고지 20페이지 이내로 곰돌이에게 보내면 게임을 추천해 줄 거요. 본인은 PC게임은 거의 즐기지 않소. 기껏 퀘이크 2정도랄까. 그 외에는 비디오게임만을 즐긴다오. 특히 드림매니아를 좋아하니 숨겨진 드림매니아의 매니아들과 대화할 수 있길 바라오. …여기 애니메이션 코너 맞나?

어쨌든 파워가족의 개인 E-MAIL주소가 모두 공개될지 어떨지는 개인의 취향에 따라 다를 거요. 본인이 마음대로 실을 수 있는 성질의 것이 아니라서. 게임클리닉에 질문하는 것은 엽서로서 만족하세요. 담당자를 죽일 생각이오? 정 기다리기 힘들 때는 700서비스를 이용하시고 담에 보낼 땐 애니메이션의 사연을 보내주시길.

오옷, 넙치로 만든 죽인가?

손태운

polar19m2000@yahoo.co.kr

사연 1) 메일이 잘 갔는지 확인하는 겁니다…. 그리구 바쁘시더라두 꼭 답장부탁…. 독자분도 관심 있으시면 연락 바람….

사연 2) 안녕하십니까…? 신사임당님…. 저는 손태운입니다. 원래 메일은 잘 안 보내는데 돈이 없어서. 그래서 메일로 보냅니다. 저 플스 팔았어요…. 흑흑…. 왜냐하면 컴을 샀어요…. 그렇지만 저는 영원한 플스인입니다…. 오늘은 바빠서 이만…. 앞으로도 메일로 매일 보내겠습니다.

P.S smsin은 신상민 아닙니까?
(-(-(-(-.-)-)-)-)이게 뭘까요~~.
답: 왕초와 그의 똘마니… 훗.

손태운군. 그대의 사연은 이렇게 오랜만에 실리게 되었습니다. 메일은 아주 잘 왔으니 걱정마세요. 음. 플스를 팔고 컴을 샀군요. 저도 뭐, 옛날부터 플스고 pc고 여기저기 찝찝거렸었죠. 메가드라이브와 슈퍼패미컴 시절, 가이낙스社의 「프린세스 메이커」를 하고 싶어서 PC를 구입했었답니다(제돈 들인 건 아닙니다. 물론). 그 후 pc에서 「대전략 시리즈」, 「킹스퀘스트」나 「울티마」, 「삼국지」, 「원숭이섬의 비밀」같은 것도 약간 했었어요. 하지만 PC게임에 대해서는… 그다지 잘 모릅니다. 게임을 좋아하니까 그 게임을 할 수 있다면 어떻게든 해보려고 노력하는 정도이죠. PC든 게임기든 아케이드든 기종보다는 자신이 하고싶은 게임이 중요하다고 생각합니다. 재미있는 PC게임도 많이 하시고 플스로 즐겼던 게임의 추억을 잊지 말아주세요. 흑흑.

…무슨 연애물에서나 나올 듯한 답변입니다. 참고로 여기는 애니메이션 독자코너입니다.

P.S smsin은 「슈퍼마리오」의 팬이 만든 유명한 동인소프트로서 「新슈퍼마리오」라는 유명한 게임이죠. 물론… 거짓말입니다. 정답은 다음달에 가르쳐 드리죠.

그리고 너무 재미있는 개그를 해주셨습니다. 아휴, 오랜만에 웃었네요. 네? …뒤통수에 커다란 땀방울이 보인다구요? 흠, 들켰군.

강말남

안녕하세요. ^^;^^

紳士임당님. 저는 경남 창원시에 사는 평범한 고딩 1학년입니다. 저는 '新 플스時代'의 열렬한 독자입니다. 그런데 제가 이번에 플스2를 구입했습니다. 버전 1.01을 샀는데 1.00보다 좋은 것이 뭐가 있습니까? 그리고 철권에 새로 추가된 기술이 있으면 갈쳐 주시고요. 그럼 좋은 하루 되세요.

좋은 하루 되세요? 조은 하루 되세요? 조는 하루 되세요!! 네… 그래서 오늘도 컴퓨터 앞에서 꾸벅꾸벅 조는 하루를 영위하고 있습니다. 네~ 가지팀장의 시선은 저를 꿰뚫고 옆에서 원고 쓰던(사실은 쳐던) 나쳐스까지 쓰러뜨렸습니다. 新 플스時代의 열렬한 독자인 강말남군, 어떡하죠. 여기는 邪道의 담당자가 담당하는 '新열혈애니넷' 입니다만. 하지만 사연 보내준 독자들의 글을 무시할 수는 없는 일이라 애니와는 관계없는 플스2에 관한 것이지만 해 드리죠. 다음부터는 애니메이션에 관한 글로 다시 만났으면 바랄 것이 없겠군요.

플스2 버전 1.01은 DVD 플레이어로서 변경된 부분이 있습니다. 일단 코드프리가 수정되어 있죠. 1.00은 DVD코드에 제한이 없었다는 것은 잘 알고 있다고 생각합니다만? 그래서 미국쪽에서 항의를 먹기도 했었죠. 그리고 소니의 DVD제품은 음향이 약간 작게 설계되어 있답니다. 예를 들면 같은 볼륨5로 맞춰놓고 있어도 공중파방송과 비디오의 소리가 오락가락하는 것과 같은 이치라고 생각하세요. 그 음향크기를 약간 수정했다고 하는군요. 제가 알기로는 이게 다입니다. …더 있을까?

김경민

플스2가 드뎌 나오고야 말았군요. 근데 플스2에서 되지 않는 플스 소프트는 영영 안되는 건가요…. 플스2가 버전업 같은걸 한다고 하면 될 수도 있지 않을까요?

저희 학교는요. 일본학교랑 자매결연을 맺고 있거든요. 그래서 매년 우리 학생들이 일본에도 가고 일본학생들도 저희 나라에 오는데. 시험 잘봐서 일본 보내달라고 부모님한테 졸라볼까 해요. 그래서 한번 아키하바라에도 가보고 싶고…. 플스2도 일본에서 사볼까 하네요. 용돈을 모아야 할텐데. 섬공부도 해야되고…. 섬은 22날부터 시작해요…. 빨리 공부해서 일본 갈 준비를 해야겠다~.

플스2에 플스 소프트 몇 종이 구동되지 않는다는 사실은 모두가 아는 사실. 편집부에 플스2 복사CD가 구동되는지 안되는지 묻는 독자가 많습니다. 절대로 안됩니다.

아키하바라는 게이머들의 꿈과 낭만과 사랑이 충만한 곳입니다. 일본에 가게 되면 꼭 들러서 구경해 보세요. 잘 진열된 그들의 매장을 보면 부러운 점도 많이 있고 캐릭터 상품도 왠지 눈길을 끌죠. 경민군이 일본에 가려면 공부를 해야하지만 본인이 사이다를 마시려면 인천 앞바다로 가도 소용없습니다. 컵이 있어야 하죠. 아~ 목말라.

빨리 컵을 구해서 인천 앞바다로 가야지. 그러니까 시험 잘 보세요. 그렇지, 시험아!!

시험: 아이, 부끄러워. 왜 그렇게 힐끔힐끔 보는 거야?

ssj7

안냐세요. 일본에 가서 도꼬랑 꼬네꼬를 샀습니다. 플스2랑 DOA2도 플레이 해보구요…. 근데 한가지 문제가 있어서요…. ㅠ.ㅠ

다름이 아니라 시디를 넣고 실행해보니 첨엔 되다가 그래서 포켓에 다운도 받았습니다. 근데 조금 있다가 다시 해보니까 빨간원에 대각선의 빨간 줄이 가있는 화면이 뜹니다. 강제종료 본체가 뭐라뭐라라고 친구가 말해주던데…. 뚜렷한 해결책이 없을까요….

웅, 제발 다스케데 구다사이…. 그럼.

이건 불법복제를 막기 위해 개발사에서 락을 걸어두는 것입니다. 따라서 복사칩이 장착된 플스에서는 정품이 강제로 종료되죠. 불법시장이 주는 아픔 중의 하나입니다. 일단 급하신 것 같아 간단하게 E-MAIL로 해드렸습니다. 하지만 게임문의만으로 이루어진 사연은 엽서와 편지로 오는 것에만 답변해 드릴 수밖에 없을 것 같네요. 게임클리닉이나 700서비스로 문의를 해주시길. 안 그러면 우린 일과 전화에 치어 죽습니다.

…일본어로 부탁했다고 알려준 것은 절대 아닙니다.

짤린 분들을 위한 변명…

위에서 밝혔듯이 E-MAIL로 보내신 분들의 사연만으로 여기는 꾸며졌습니다. 하지만 사연이 실리지 않은 분이 많습니다. 왜 없냐? 라며 화내지 말아 주세요. 흑흑… 저도 괴롭습니다. 중순쯤 저의 컴퓨터가 업그레이드되는 바람에 하드디스크를 갈아버린 겁니다. 따라서 이전 E-MAIL로 보내주신 분의 사연도 함께 사라졌다는 슬픈 사실. …하늘의 뜻이라고 생각해 주세요. …오옷~ 돌 날아온다. 음식도 날아온다.

- **주의: 사나운 동물이니 음식을 주지 마세요.**

앞으로는 이런 일이 없으리라 생각합니다. 편지, 엽서사연을 보내실 분은…

- **서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 4층 게임파워 열혈애니넷 담당자 ^^ 임 당 이라고 보내시면 됩니다.**

필명 뒤나 앞에 아무 것도 붙이지 않아도 됩니다만 원한다면 붙여도 됩니다. 하지만 이런 것이 붙어있다면 바로 쓰레기통으로 들어갑니다.

- **앞부분 불량답안: 바보, 짜증나는, 멍청한, ×××, 미저리, ×신 등등**
- **뒷부분 불량답안: 아냐, 놈, 자식, 먹어랏, ××, 아냐뇨? 아냐뉴?, 아냐계미? 등등**

어쨌든 거듭 사과를 드리며 E-MAIL 주소를 공개합니다. smsin@powerzine.com입니다. 많이 보내주시길.

- **접수마감: 20일**

아, 참고로 新열혈애니넷은 애니메이션 독자코너입니다.

■ 흥미 기획

당신은 어떤 종류의 인간인지 알고 싶지 않은가?

게이머와 사상체질

▲ 음양의 조화를 그림으로 표현한 태극도

요즘 장안의 화제로 떠오르는 드라마는 단연 '허준' 이다. 서자 출신으로 태어나 의술 하나로 정1품 대열에 오른 인물을 부러운 시선으로 바라본다(물론 후대에 들어 미화된 부분이 많다). 드라마의 위력은 무시할 수 없어서, 몸보신용으로만 치부하던(몸보신한다고 한약을 먹어 보지 않은 사람이 있을까?) 동양의학을 보다 체계적으로 연구하려는 사람도 늘어나고 있다. 이런 시대적 부응에 따라가고자 의사 면허 없는 본 Dr.M도 한번 동양의학(이번 달에는 사상 체질)에 대해서 게이머를 분석하고자 한다. 사상 체질과 게임이 무슨 관계가 있냐고 코웃음치는 여러분, 이글 읽고서 놀라지 마시라!

ps. 본 書의 경우 내용상 漢字가 빈번히 등장하므로 옥편을 옆에 두고 읽기를 권장합니다. 한글로 풀어서 설명해 달라는 항의 엽서나 메일은 사양합니다.

ps 2. 본 글의 내용에 해당하지 않는 게이머도 있을 것입니다. 그것은 자신이 인간이 아니거나 특수한 체질을 갖고 있는 경우이므로, 이 때에는 Dr. M에게 e-mail을 보내주시기 바랍니다.

(sad-hunter@powerzine.com)

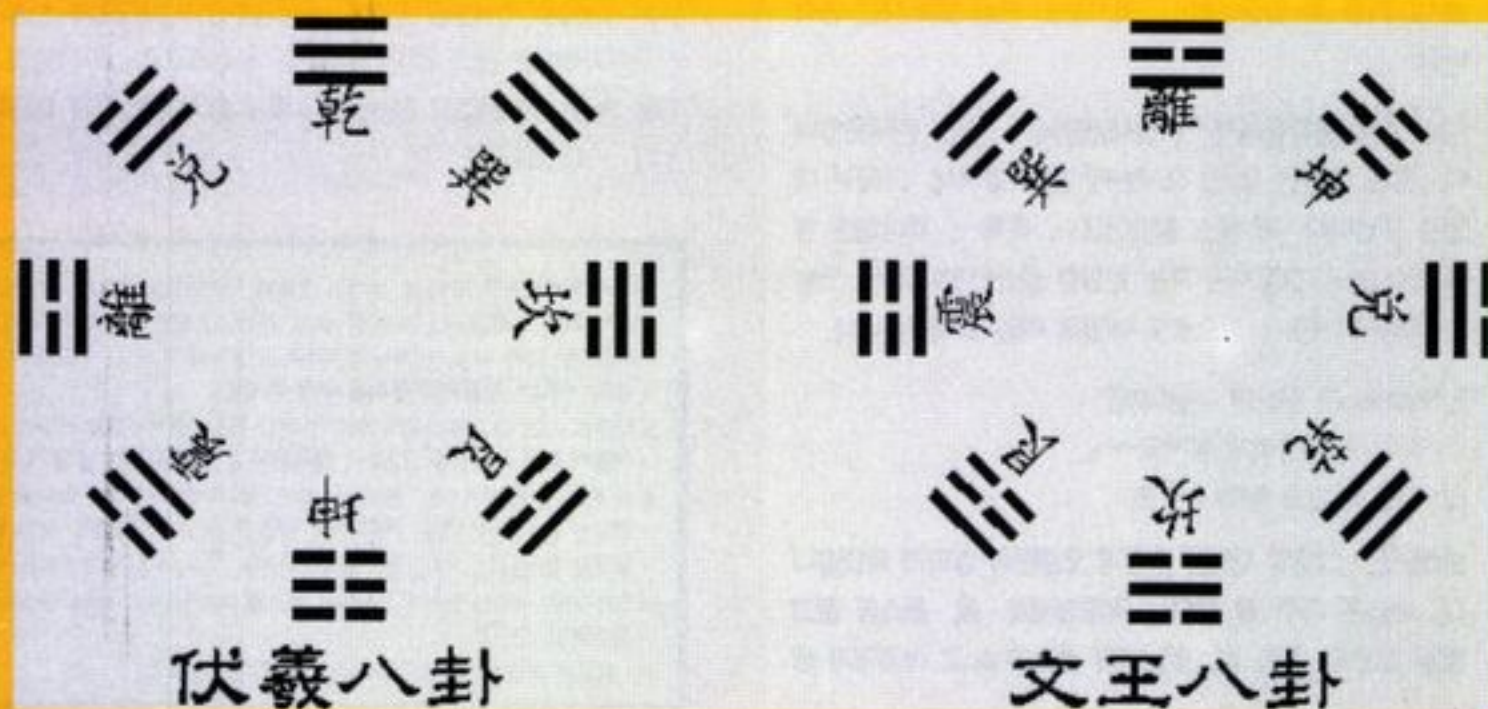
사상 의학?

사상 의학은 조선말 유학자이자 의철학자이신 동무(東武) 이제마(李濟馬) 선생이 창안한 새로운 의철학이다. 사상(四象)이라는 용어는 물론 이제마 선생이 새로 만든 것은 아니다. 동양철학에서는 우주의 근본을 태극(太極)이라고 한다. 이 태극이 분화되어 움직이면 음(陰), 양(陽)이 되고, 음양이 토(土)의 작용으로 다시 분화되면 태양, 태음, 소양, 소음의 4가지 기운으로 분화된다.

이 우주를 움직이는 4가지 기운을 사상이라고 한다. 사상에서 다시 분화하면 8괘가 되고, 다시 나누면 64괘가 되어, 우주변화의 모든 이치는 64괘로 설명할 수 있다고 주역에서는 말한다. 여기서 이제마 선생은 사상으로 한정하여 인간을 규정할 수 있다고 본 것이다.

다음은 본론으로 들어가서, 게이머와 사상 체질의 접목 시간을 갖도록 하겠다.

伏羲八卦 乾 兌 離 震 巽 坎 艮 坤

文王八卦 離 坤 兌 乾 坎 艮 震 巽

게이머와 사상체질

· 태음인 – 활동적, 체력이 좋음

태음인은 가장 흔한 한국인의 특징을 가진다. 태음(太陰)은 음중지음(陰中之陰), 즉 지음(至陰)의 상태를 말한다(물론 100%는 아니다). 태음인은 어떻게 보면 성격이나 행동거지 면에서 소양인과 흡사한 점이 많다. 그 뿌리가 같아서 일 것이다. 인간의 일생으로 말하면 '장년층'에 해당된다. 그래서 직선적이지 않고 매사에 신중하고 겉을 잘 드러내지 않는다. 발산보다는 수렴을 잘하기 때문에 뭐든지 잘 받아들인다. 즉 포용력이 뛰어나다(이걸 악용하는 한국인이 많다. 지나가다 부딪혀도 그냥 지나가거나 지하철에서 자리를 양보해도 고맙다는 말을 하지 않는다). 태음인의 체형은 허리가 굵은 편이고 대체로 비만하다. 한국인이 아시아에서 말레이시아에 이어 2번째로 뚱뚱하다는 통계가 그 사실을 증명한다. 피부가 거칠고 얼굴이 거무튀튀하며 기름기가 많지만 반대로 흰 사람도 많다. 일반적인 동네 아줌마, 아저씨를 생각하면 될 것이다. 땀이 많은 편이고, 많은 것이 정상이다. 성격이 활발하고 융통성이 많고 대인 관계가 좋다. 뻥이 심한 편이고 수다스럽다. 인정이 많고 이해심이 많은 반면에 거만하고 음흉하기도 하다. KOF에서 많은 사람들이 사용하는 장거한은 전형적인 태음인으로 인정이 많아서인지(?) 몇 년 동안 김갑환 밑에서 태권도 수련을 받고 있으며 한탕 해보려는 큰 욕망을 지니고 있다.

[이 곳은 'King of Desires 2000' 대회장]

갑포엘 사미 리포터 : 이번 대회에서의 포부는?

장 : 그건 당연하잖아, 우승이다! 우승!! 내가 가장 큰 권력과 명예를 얻는 것이다! 알겠어?

사 : 누구와 가장 싸우고 싶은가?

장 : 특별히 그런 건 없지만 가능하면 독재자가 좋겠어! 간단히 찌부러지면 재미없으니까!! 아아, 그러면 오랜만에 나온 김정일이 적합하겠군!!

사 : 누구와 팀을 짜고 싶은가/누구와 팀을 짜기 싫은가?

장 : 전통(전×× 전대통령)과는 오래 됐으니까 빼놓을 수 없고 남은 한사람은 내가 좋아하는 난폭한 녀석이라면 누구라도 상관없어!! 노통(노×× 전대통령)도 대회 중에는 그렇게 물같지는 않으니까 아무래도 좋아, OK다!! 뭔가 더 말할게 있나? 하기 힘들군!!

사 : 당신에게 있어서 'KOD'란?

장 : 뚱보의 위대함을 알리는 기회다.

사 : 팬에게 한마디 하자면?

장 : 나의 팬 녀석들 잘 들어라!! 난 대회에서 나보다 욕심이 크다고 깝죽대는 녀석들을 이 철구의 녹처럼 만들어 주겠다!! 즐겁게 기다리라구!! 크핫핫핫!!

▲ 상당히 큰 스케일을 자랑하는(?) 팀이다

결론 뚝심이 있고 체력이 좋으며 큰 일에는 욕심을 내기 때문에 이들은 전략 시뮬레이션에 많은 관심을 보인다. 한번쯤은 권력이나 명예를 얻어보고 싶은 충동이 강하며 이것을 잘 소화한 게임은 코에이의 '삼국지' 시리즈다.

· 태양인 – 패기, 독창적

대체로 체질을 처음 공부하는 사람들은 태양인을 무척 선호한다. 태양! 하니까 무슨 특별히 좋을 것 같은 느낌이 드는 모양이다. 그래서 체질을 공부할 때에는 자기는 태양인 같다고 믿고 싶어한다. 하지만 그것은 유치하고 순진한 생각이고 서양인들이 사용하는 'Sun'의 태양과는 아무 상관이 없는 '太陽'이다. 양중에서도 양이 많은 부분이 태양이니 순양(純陽)이라고 할 수 있다(100%는 아니라 하더라도). 즉, 지나치게 양(陽)이 많은 상태이다. 사람의 일생으로 치자면 갓 태어난 핏덩어리에서 한참 아무 생각없이 자라는 '유년기'의 과정이라고 할 수 있다. 그 시절에는 오로지 수직상승 밖에는 없는 것이다. 다음에 나오는 자는 대표적인 태양인의 표본이다.

dr.m : 미스터 빅, 당신의 헤어스타일은 전형적인 태양인입니다. 양기가 충만하여 남성 호르몬이 충분히 발산되니 머리카락이 몽땅 빠진 것이지요.

미스터 빅 : 호, 그래요? 그런데 여긴 너무 덥군요.

dr.m : 선그라스를 벗으시지오. 의원 앞에서는 예의를 차리시는 게…

미스터 빅 : 이건 제 약점을 가리는 도구이기에 벗을 수 없소.

dr.m : 그래도 건물 안에서는 벗으시는 게…

미스터 빅 : 그렇다면…

dr.m : 헉~

결론 이들 태양인은 과단성이 있고 진취적이며 패기가 있다. 이들의 어울리는 게임 타입은 격투나 액션 쪽이다. 매순간마다 결단성을 요구하며 과감한 공격을 요하는 이 장르는 후회할 줄 모르는 태양인에게 어울리는 장르라 할 수 있다.

게이머와 사상체질

· 소양인

소양인은 가장 특징이 잘 드러나는 체질이다. 날카로운 외모와 솔직한 성격 때문에 가장 표시가 잘 난다. 소양은 음중지양(陰中之陽)으로서 음에서 양이 생성되어 나오는 상태이다. 그러므로 양기가 어리고 순수하다. 그래서 소양이라고 한다. 그 기운과 마찬가지로 소양인은 꾸밈이 없고 순수한 편이다. 일생으로 봐서는 '사춘기에서 청년기'에 해당된다. 경쾌하고 빠른 몸놀림을 가지고 있으며 잘 설치는 스타일이다. 그러나 침착하지 못하다. 속에 뭘 넣어두지 못하는 성미이다. 시원한 성격이다. 서두르는 편이고 마무리가 부족하다. 소화기계통은 지나친 편이나 비뇨기계통이 약하다.

비록 요정이지만 마리의 아트리에에서 물건을 팔러 오는 폭스가 등장 외학적으로 소양인에 속한다. 절제는 요정의 신체구조 = 인간의 신체구조.

경솔도, 순진함, 오만함, 소변도, 의리도, 책임감

폭스 : 여보세여~, 여기 갑포엘 한의원이죠? 혹시 당신이 dr.m?

dr.m : 그러하오만…

폭스 : 의약용 아이템을 떨이중인데여~ 메가 크래프트는 은화 300냥이구여~ 레젠석은 단돈 10냥에 드려여~

dr.m : 입없소.

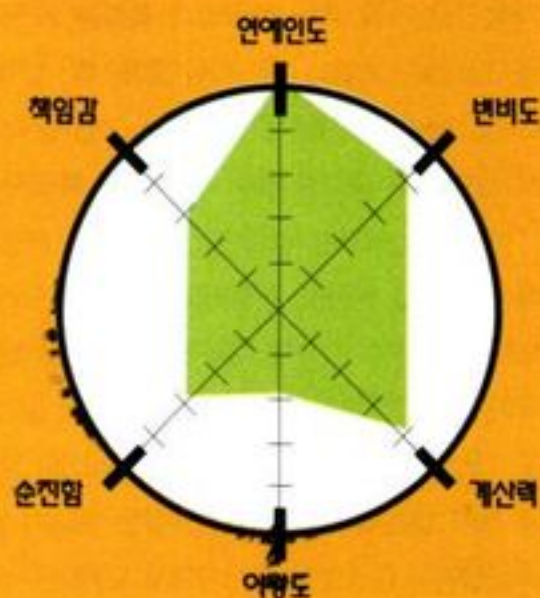
폭스 : 에이~ 하나만 사주세여~ 어~ 코피가 나오네~ 후루룩… 쩝쩝…

dr.m : 음, 자네는 소양인이구만. 이리 와서 진맥을 받아 보게. 음~, 코피가 나면 몸이 아주 안좋다는 경고이므로 빨리 조치를 취해야 하네. 매일 대변을 보면 건강한 것이니 물을 많이 먹고 소변을 자주 보게나.

결론 소양인은 저돌적이고 급한 성격을 갖고 있으며 쉽게 체념하기 때문에 길게 게임을 이어나가야 하는 RPG나 시뮬에 약한 면모를 보인다(다시 한번 말하지만 반대로 행동하는 게이머도 있다는 사실을 알린다). 그러나 민첩성이 매우 뛰어나기 때문에 액션이나 슈팅에 매우 강하다.

· 소음인

소음인은 체구가 작고 얌전하다. 소음은 양중지음(陽中之陰)으로서 양에서 음이 막 빠져나온 순수한 음의 단계이다. 그러므로 태음보다 음(陰)의 힘이 더 강하다. 일생으로 봐서는 '노년기, 황혼기'라고 할 수 있다. 그 때에는 생각한 일을 이루고야 마는 노욕(老欲)이 있는 때이다. 소음인의 욕심이 그와 같다.

그러나 욕심의 스케일에 비해 소심하다는 점이다. 소음인은 항상 소화기 계통의 염려가 있다. 소음인의 체형은 어깨는 좁고 엉덩이가 크다. 키가 작은 사람이 많고, 손발이 다 작다. 연예인들이 남녀 모두 소음인이 많다. TV에 잘 맞는 얼굴인 듯…(얼굴이 작고 오밀조밀하게 생겨서) 소음인이라고 다 작은 것은 아니다. 성격을 잘 봐야 한다. 우스개 소리로 사소한 일에 목숨거는 스타일이라고 할까… 대변이 주로 변비 아니면 설사다. 성격이 조용하고 차분하며 따지적이다. 여자 소음인은 살림을 잘 살고 알뜰하고 가정에 충실한 편이다. 머리 중에서도 계산력이 뛰어나다.

연예인도, 변비도, 계산력, 어랑도, 순진함, 책임감

교코는 조금만 잘못 먹어도 소화불량, 변비, 설사, 복통 등이 항상 따라 다니며 성격이 세밀하고 꼼꼼해서 신경성 질환이 잘 오기 때문에 소음인에 속한다 할 수 있다.

[예전에 교코가 근무하던 대학병원 교수실]

교코 : 오랜만이군요, 교수님…

교수 : 아, 교코! 마침내 돌아왔군요! 보고 싶었소이다… 당신에게는 충분한 재능이 있소! 걱정마시오, 나하고 같이 있으면, 두 번 다시 실직할 일은 없을 테니까.

교코 : 받아요, 교수.

교수 : 흠? 이건 뭐요? 잡지군… 그런데 왜 이름이 갑포엘?

교코 : 당신과 변비 약품 회사와의 불법적인 관계를 폭로한 기사가 실려있는 잡지입니다. 제 이름으로 당신을 이미 고소했지요.

교수 : 당신이 도대체 무슨 짓을 했는지 알고나 있는 거요? 당신과는 이제 끝이오! 어차피 의학계는 썩었어!

교코 : 그래요. 그러나 당신들 때문에 나갈 은 변비 환자가 고통에 빠진 거예요. 그 책임은 당신과 그 변비약 회사에게 있어! 나는 더 이상 힘든 생활을 견딜 수 없어!

결론 책임감이 강하지만 소극적인 면에 강한 소음인은 RPG 게임에 매우 강한 면모를 보인다. 다만 꼼꼼하게 이어 나가며 술술 풀리면 상관은 없지만, 너무 골몰하지 않는 게 좋다. 게임에 막히더라도 긍정적으로 생각하고 여유를 갖고 임하면 편안하다. 작은 일에 욕심을 버리고 자기 것에만 너무 얽매이지 않는 것이 좋다.

설문 작성시 주의사항

본 설문은 사상인의 포괄적 특성을 좀더 특징적인 사항들로 세분한 것입니다.
설문 작성에 있어서 약간 애매한 문항은 그냥 넘어가세요.

♥ 보다 확실하게 자신의 체질을 아는 방법!

사상체질 감별 자가 진단표

〈문1〉 자신의 성격(첫번째)에 해당되는 것은?
❶ 판단력과 진취성이 강하며 창의력이 있다.
❷ 지구력이 강하고 포용성이 있다.
❸ 솔직 담백하고 다정 다감하며 희생 봉사 정신이 있다.
❹ 사리가 분명하며 인내심이 있고 예의가 바르다.

〈문2〉 자신의 성격(두번째)에 해당되는 것은?
❶ 소유욕과 독점욕이 강하다.
❷ 점잖고 속이 깊으며 말수가 적다.
❸ 민첩하며 판단력이 빠르고 임기응변에 능하다.
❹ 매사에 빈틈이 없고 완벽성을 추구하며 깔끔하다.

〈문3〉 자신의 성격(세번째)에 해당되는 것은?
❶ 영웅심이 강하고 독선적이다.
❷ 간혹 외곬으로 무모한 면이 있다.
❸ 경박 경솔하며 일처리가 용두사미 격이다.
❹ 우유부단하며 결단력이 부족하고 소심하다.

〈문4〉 자신의 성격(네번째)에 해당되는 것은?
❶ 출세 지향적이며 공격성 기질이 있다.
❷ 음흉하고 편협할 때가 있다.
❸ 싫증을 잘 내며 실수가 잦고 성급하다.
❹ 마음이 항상 불안정하며 결벽증이 있다.

〈문5〉 자신의 성격(다섯번째)에 해당되는 것은?
❶ 우월감이 강하고 심한 분노를 잘 터뜨린다.
❷ 간혹 심한 게으름과 고집을 피운다.
❸ 낭비를 잘하고 후회가 잦으며 작심삼일이다.
❹ 인색하며 타산적이고 이기적이다.

〈문6〉 자신의 성격(여섯번째)에 해당되는 것은?
❶ 남을 의식하지 않고 매사에 거침이 없다.
❷ 교만하며 오락을 즐긴다.
❸ 이해타산을 따지지 않고 매사에 열성적이다.
❹ 간섭을 싫어하며 내성적이다.

〈문7〉 자신의 얼굴(첫번째)에 해당되는 것은?
❶ 머리가 체격에 비해 크고 얼굴이 둥글다.
❷ 얼굴 윤곽이 크고 또렷하다.
❸ 머리는 앞뒤 이마가 나오거나 둥글다.
❹ 얼굴은 그리 크지 않으며 아담하게 보인다.

나의 체질

1번이 가장 많으면 태양인입니다.
2번이 가장 많으면 태음인입니다.
3번이 가장 많으면 소양인입니다.
4번이 가장 많으면 소음인입니다.

〈문8〉 자신의 얼굴(두번째)에 해당되는 것은?
❶ 이마가 넓고 광대뼈가 튀어나왔으며 작은 눈에 광채가 있다.
❷ 얼굴 살집이 많고 눈, 코, 입이 크고 둥글며 입술도 두툼한 편이다.
❸ 반사하는 듯한 눈빛이 있고 턱은 뾰족하며 작은 입에 입술은 얇다.
❹ 눈, 코, 입이 비교적 작고 오밀조밀 예쁜 편이다. 입술은 얇다.

〈문9〉 자신의 체격(첫번째)에 해당되는 것은?
❶ 가슴이 발달되고 허리와 하체가 약하여 비스듬히 앉거나 눕기를 좋아한다.
❷ 가슴 부위가 약하고 허리와 배가 잘 발달된 체질이다.
❸ 가슴 부위가 발달되고 엉덩이는 빈약하다.
❹ 가슴 부위가 작고 엉덩이가 크다.

〈문10〉 자신의 체격(두번째)에 해당되는 것은?
❶ 대체로 마른 편이다.
❷ 전반적으로 체격이 크고 굵으며 비만한 편이다.
❸ 보통 체격으로 골격은 가는 편이며 다리가 소위 새다리다.
❹ 몸의 균형이 잘 잡힌 체형이며 각선미가 있다.

〈문11〉 자신의 체격(세번째)에 해당되는 것은?
❶ 가슴이 크고 허리와 엉덩이가 작아 전체적으로 역삼각형 꼴이다.
❷ 배가 나왔으며 원통형의 모습이다.
❸ 어깨와 가슴이 발달되고 엉덩이가 작아 역삼각형 꼴이다.
❹ 어깨와 가슴이 좁고 엉덩이가 푸짐하여 정삼각형 모양이다.

〈문12〉 자신의 걸음걸이 해당되는 것은?
❶ 비교적 빠르게 걷는다.
❷ 소 걸음같이 보폭이 크며 안정감이 있다.
❸ 엉덩이를 좌우로 흔들며 불안정하게 빨리 걷는다.
❹ 얌전하고 균형 있는 걸음을 걷는다.

〈문13〉 평소의 자각 증상은?
❶ 가슴이 간혹 막힌 듯 답답하며 다리 힘이 없다.
❷ 가슴이 잘 우둔거린다. 눈이 쉽게 피로하다.
❸ 건망증이 잦다.
❹ 한숨을 잘 쉬고 간혹 팔다리가 떨린다.

〈문14〉 평소의 자각 증상은?
❶ 하지 무력증, 요통.
❷ 가슴 뛰는 증상, 변비, 감기.
❸ 변비, 양기 부족.
❹ 설사, 소화 불량, 불안감.

〈문15〉 평소 잘 걸리는 질병은?
❶ 간장병, 식도 협착, 식도 경련, 불임증.
❷ 급성 폐렴, 기관지염, 천식, 고혈압, 심장병, 중풍.
❸ 신장염, 방광염, 요도염, 조루증, 임신 곤란증, 주하병(여름 타는 증상).
❹ 위무력, 위염, 급만성 위장염, 설사, 냉증, 신경성 질환.

〈문16〉 자신의 대변상태는?
❶ 대변은 비교적 순조롭다.
❷ 변비가 잦으며 변이 물러야 기분이 좋다.
❸ 변비가 있으면 고통스럽다.
❹ 변이 무르고 설사가 잦으며 변비기가 있어야 힘이 난다.

〈문17〉 자신의 언어 습관은?
❶ 남을 의식하지 않고 거침이 없다.
❷ 과묵하여 말수가 적다.
❸ 조리가 없고 경박하며 크게 떠든다.
❹ 논리가 정연하고 조용조용 말한다. 말수가 많다.

〈문18〉 자신의 체질별 특성은?
❶ 늘 기대고 앉거나 눕기를 좋아한다.
❷ 손발이 잘 트고 땀이 생리적으로 많고, 땀을 흘려야 건강하다.
❸ 가장 열이 많은 체질로서 항상 속에 열이 있고 손발이 뜨겁다.
❹ 가장 몸이 냉한 체질로서 늘 손발이 차고 저리다.

〈문19〉 피부의 특성은?
❶ 피부가 얇고 까칠한 편이다.
❷ 피부가 도톰하고 약간 거무스레하다.
❸ 흰 피부인 경우라도 윤기가 적다.
❹ 피부가 연약하고 부드러우며 얇다.

〈문20〉 평소 먹으면 몸이 불편해지는 음식은?
❶ 무, 조기, 인삼, 꿀, 설탕.
❷ 염소고기, 개고기, 닭고기, 마늘, 인삼, 후추.
❸ 닭고기, 개고기, 꿀, 인삼.
❹ 아이스크림, 냉면, 라면, 참외.

〈문21〉 평소 먹으면 편해지는 음식은?
❶ 메밀, 잉어, 굴, 조개, 포도, 앵두.
❷ 소고기, 무, 도라지, 고구마, 조기, 배, 오징어, 밀가루 음식.
❸ 수박, 참외, 해삼, 자라, 보리, 녹두, 돼지고기.
❹ 감, 인삼, 개고기, 마늘, 꿀

Beginner 비기넣어

언제나 새롭고 신기한 비기들을 모아 넣는 곳. Beginner 비기넣어입니다. 이번달에도 역시 많은 비기들이 공개되었는데 벌써부터 궁금하지 않습니까? Beginner비기넣어에는 기종 제한이 없습니다. 어떤 기종이라도 자신만의 비기를 가지고 있다면 어서 보내주시기 바랍니다. 저희가 정말 소중한 소스로 사용하겠습니다. 자! 그럼 이번달에도 Beginner 비기넣어의 문을 활짝 열어보기로 합시다.

플레이스테이션2 & 1

플스 2/철권 태그 토너먼트

■ 캐릭터의 첨가

아케이드 모드를 클리어할 때마다 새로운 캐릭터와 모드들이 첨가된다. 첨가되는 캐릭터와 모드의 순서는 다음과 같다.

순서	효과
처음 클리어	시어터 모드 & 쿠니미츠
두 번째 클리어	브루스
세 번째 클리어	잭 2
네 번째클리어	리
다섯 번째 클리어	왕
여섯 번째 클리어	아렉스
일곱 번째 클리어	카즈야
여덟 번째 클리어	쿠마
아홉 번째클리어	오우거
열 번째 클리어	보울 모드&트루 오우거
열 한 번째 클리어	P잭
열 두 번째 클리어	테즈진
열 세 번째 클리어	데빌
열 네 번째 클리어	갤러리 모드&언노운

■ 쥬크박스

볼링 모드를 200점 이상으로 클리어하면 볼링 옵션에 쥬크박스 라는 항목이 첨가된다.

스트리트파이터 EX 3

메달을 모으자

오리지날모드에서 같은 색의 메달을 전부 모으면 출현하는 숨겨진 캐릭터가 밝혀졌다. 자세한 것은 표를 참조하자.

■ 메달의 효과

메달 이름	효과
동메달	캐릭터 셀렉트 화면에서 사쿠라에 커서를 맞춰놓은 상태에서 셀렉트 버튼을 누르면 사쿠라의 오리지널 나레이션이 흐른다
은메달	캐릭터 셀렉트 화면에서 베가에 커서를 맞춘 뒤 셀렉트 버튼을 누르고 선택하면 오리지널 모드에서 베가II를 사용할 수 있게 된다
금메달	캐릭터 셀렉트 화면에서 류에 커서를 맞춘 뒤 셀렉트 버튼을 누르고 선택하면 '살의의 파동에 눈을 뜬 류'를 사용할 수 있게 된다
플래티넘메달	아리나 모드에서 'VS 베가II' 'VS 트루 베가' 표시가 출현하면 대전을 할 수 있다

숨겨진 기술 공개

■ 사쿠라

십자키를 1회전 + 펀치 버튼 3개를 동시에 누른다

가드 불능기로 공중에서 슈퍼 콤보를 날린다. 하지만 통상기에 약하다.

■ 카이리(마파동)

약P, 강P, 중K, 우, 약K, 중P, 강K

체력이 1/4가 이하가 되지 않으면 쓸 수 없다. 마룡열광과 신파동등의 필살기가 파워업된다.

플스 2/골프파라다이스

숨겨진 비기 공개

다음의 조건을 만족시키면 숨겨진 비기들을 사용할 수 있다.

내용	조건
올덴·슈탈을 사용	스토리모드에서 국제주니어 컵을 플레이하면 출연하는 '스트로크'를 최후까지 플레이한다
스티븐·울드맨을 사용	스토리모드에서 최종목적인 '마스터 임페리얼'을 끝까지 플레이한다
볼의 그래픽이 변화한다	하워바가 표시되고 있는 상태에서 L2, R1, △버튼을 동시에 누르면서 십자키를 좌우로 움직인다
캐릭터의 옷색깔이 변화한다	노멀모드의 캐릭터 선태화면에서, L1, R1 버튼을 누른다
샷이 빨라진다	샷후, O버튼은 연타한다

▲ 스티븐 울드맨을 사용할 수 있다

토우게 맥스 G

숨겨진 요소출현 커맨드 공개

토우게 맥스 G에 숨겨진 모든 숨겨진 요소들을 사용할 수 있는 커맨드가 공개되었다. 전 코스와 전차종을 사용해보는 쾌감을 느껴보자. 커맨드는 다음과 같다

▲ 여기서 커맨드를 입력하자

▲ 모든 코스의 사용이 가능해진다

·커맨드	·전코스 출현
전차출현 상+△, 하+×, 우+○, 좌+□, L1+R1, L2+R2, 스타트	상+△, 하+×, 우+□, 좌+○, L1+R1, L2+R2, 스타트

쿨보더스 4

▲ 눈사람 살류~

숨겨진 코스와캐릭터

새로운 코스와 캐리터의 선택법이 공개되었다. 방법은 JAPAN 코스에서 5개의 코스를 전부 1등으로 클리어하는 것이다. 그러면 '스노우맨 태그'라는 새로운 코스가 추가된다. 그리고 새로운 캐릭터인 스노우맨 선택법은 '스노우맨 태그' 코스에 숨겨있는 모든 눈사람을 태그하면 된다. 찾기가 쉽지 않으니 주의.

플레이스테이션2 & 1

플스 2/릿지레이서 V

• 자동차의 넘버를 마음대로 바꾸자

카 넘버가 1이 되는 페인트모드로 넘버를 마음대로 바꾸는 것이 가능하다.

■ 새로운 BGM이 첨가

주행거리가 총765Km이상이 되면 독일의 유명한 아티스트인 마이크 반 다이크의 곡이 첨가 된다.

■ 듀얼카를 입수하자!

4대의 듀얼카를 전부 모을 수 있는 방법이 공개되었다. 방법은 간단한 편이지만 실행에 옮기기가 조금 힘든데 듀얼 모드에 존재하는 4가지 모드를 전부 클리어하면 된다. 만약 이 조건을 만족시키면 다음의 사진과 같은 엄청난 차량을 보유하는 것이 가능하다.

■ 팩맨 GP가 출현

주행거리가 3,000Km가 되면 '팩맨 GP'가 출현한다.

■ 99 트라이얼 모드의 출현

주행거리 999km이상이면 「99 트라이얼 모드」가 출현한다. 99 트라이얼 모드는 F1에 필적할 만큼의 주행을 하는 게임인데 40~ 50바퀴에서 끝나는 F1과는 다르게 말그대로 99 바퀴를 주행해야하는 특별한 모드다.

드림캐스트

마벨 VS 캡콤 2

스페셜파트너를 선택

파트너 셀렉트 룰렛이 화면에 출현하기 전에 파트너를 결정하기 전까지 스타트 버튼과 표에 나오는 버튼을 누르고 있으면 파트너가 임의로 결정된다.

조진사	약P	마이티 소	중P+약K
아이서	약P+중P	사이클롭스	약P+중P+약K
동풍	약P+강P	스톰	약P+중P+약K
애니타	약P, 중P+강P	록	약P+중P+강P+약K
미셸 하트	약P+약K	저가 노트	약P+중K
루&아카피	중P	코로더스	약P+중P+중K
사키	강P	사이로크	중K
데비로트와 그 일행	중P+강P	아이스맨	중P+중K
퓨어&피	약K	US에이전트	강P+중K

닌텐도 64

바이오하자드 2

커맨드로 숨겨진 모드를 즐기자!

간단한 커맨드만으로 숨겨진 여러가지 모드가 출현하는 비기가 공개되었다. 게임 로드 화면에서 아래의 커맨드를 입력해보자.

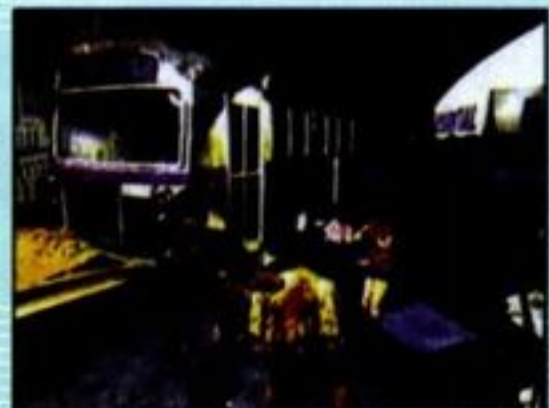
• 4th 생존자

십자키를 이용해서 상, 하, 좌, 우, 좌, 좌, 우, 우, L, R, C버튼으로 상, 우, 하, 좌. 커맨드 입력이 성공되면 4th 서바이버가 시작되는데 헹크라는 캐릭터로 하수도 입구에서 출발하여 헬리포트까지 가야하는 서바이벌 게임을 즐길 수 있다.

• 두부 모드

십자키를 이용해서 상, 하 , 좌, 우, 좌, 좌, 우, 우, L, R, C버튼으로 상, 좌, 하, 우두부 모드는 4th 서바이버를 두부로 플레이하는 모드이다. 체력은 헹크보다 높은 편이지만 가지고 있는 무기는 달랑 나이프 하나. 두부는 체력이 줄때마다 고추장 찌개 빛깔로 변한다.

• 탄수무한

십자키를 이용해서 상, 상, 상, 상, 우, 우, 우, 우, L, R, L, R, C버튼으로 우, 좌커맨드 입력이 성공하면 탄수의 제한이 없어진 게임을 플레이할 수 있다. 탄수의 제한이 없으니 거의 람보처럼 게임을 즐겨볼 수 있을지도….

아케이드

기타프릭스 3rd MIX

간단한 커맨드로 여러가지 모드를 즐길 수 있는 방법이 공개되었다. RGB는 기타 머리쪽에 붙어있는 버튼을 말하고(왼쪽이 R, 가운데가 G, 오른쪽이 B), P는 기타 몸통에 있는 피킹 버튼을 의미한다

• 숨겨진 비기 공개

모드	커맨드	모드	커맨드
2배속 모드	RGBPP	배틀모드	PGGP
히든모드	RBGBRG	익스트림모드	BRPGRPG
랜덤모드	BGGRGP	익스트림 플러스	BGBGPRRRGB

GAME 클리닉

게임은 단 하나를 플레이하더라도 끝까지 해야만 그 의미가 있습니다. 「이브 제로」가 힘들어도. 「인피니티」의 이즈미가 버그속에 괴로워해도, 「만나고 싶어서」가 메모리 카드 한 개를 요구해도, 「인연이라는 이름의 펜던트」에서 노에미의 비중이 너무 적다고 해도 한번 시작한 게임은 반드시 엔딩을 보도록 노력하세요. 그리고 그렇게 노력해도 안될 때는 조용히 펜을 들고 게임 클리닉으로 문의하십시요. 최대한 도움이 되어 드립니다. 마지막으로 질문하실 때는 정확한 게임의 명칭과 기종, 어느 부분인지를 확실히 기재해 주시기 바랍니다. 그럼 이번달은 분위기를 일신(一新)하여, 게임 클리닉 시작합니다.

베이그랜트 스토리(PS)

Q 베이그랜트 스토리, 공격할 때 부위별로 공격을 하는 것이 있는데 속전속결로 가려면 한 부위만 치는 것이 좋나요? 아니면 고루 공격하는 것이 좋나요? 케인 어빌리티는 어떻게 얻는건지···.

A 공격 타겟을 적의 신체 각 부위로 돌려보면, 입힐 수 있는 데미지와 명중률이 화면 아래쪽의 바에 표시됩니다. 이것을 잘 보고, 가장 많은 데미지를 입힐 수 있는 부위 중 명중률이 높은 쪽을 집중 공격하는 것이 가장 좋습니다. 그리고 배틀 어빌리티는 와인 저장고에서 만나게 되는 미노타우르스를 쓰러뜨리면 처음 얻게 되는데, 이후에 메인 메뉴에서 배틀 어빌리티 메뉴를 보면 남은 포인트가 표시됩니다. 남은 포인트만큼 적을 쓰러트리면(적 하나를 쓰러트릴 때마다 1포인트씩 쌓입니다) 그 때마다 새로운 배틀 어빌리티를 얻게 되는 것이지요.

플레이스테이션 2 관련 (ETC)

Q ❶ 700-9077 서비스가 안돼요···(없는 국번이라고 나옵니다)
❷ 모 게임잡지를 보니까 PS2의 CD는 정품 뒷면이 파란색이라면데···(유틸리티CD처럼요···) 제가 오늘 DOA2를 샀는데 보통 시디 색과 같아요(은색). 혹시 제가 속은 건!?
❸ 완전 동봉판 DOA2를 샀는데요 거기에 8M 메모리 끼우는 곳이 있는데 원래 없나요?(8M메모리 카드)
❹ PS2용 DOA2 공략은 언제 나와요?

A ❶ 설마요···. 제가 확인해본 바로는 매우 잘 걸립니다(있는 국번입니다). 지방쪽에서는 지역번호 02)를 눌러야 합니다. 다시 한번 확인하시고 걸어보세요.
❷ 다행히 PS2는 아직까지 정품과 복사란 개념이 없습니다. 굳이 CD앞에 정품이란 말을 붙이지 않아도, 누구나 정품시디란 것을 알 수 있습니다. 정품이나 복사라는 수식어가 습관적으로 붙는 것은 아무래도 플스 때부터 내려오는 안 좋은 습관인 것 같습니다. 결론부터 말해 DOA 2는 은색이 맞습니다. 이유는 CD가 아닌 DVD이기 때문입니다.
❸ 플스2 시디 케이스에는 원래 메모리 카드 끼우는데가 있습니다. 물론 메모리 카드는 동봉되어 있지 않습니다.
❹ PS2는 아니지만 DOA2 공략은 이미 2000년 3월과 4월 두달에 걸쳐 나갔습니다. 공략이 나온지 오래되었다면 모를까 불과 두달전에 공략이 나간 게임을 다시 공략하는 것은 조금 힘들 것 같습니다. 죄송하지만 지난 공략을 참조하세요.

인피니티(PS)

Q 인피니티에서 이미 다른 캐릭터는 전부 클리어하고 이즈미를 공략하려고 하는데 통신가에서 시디에 버그가 있어 공략이 되지 않는다고 하더군요. 그게 사실인가요? 사실이라면 공략할 수 있는 방법은 없을까요? 특별히 이즈미가 맘에 든다기 보다 완벽 클리어를 하려고 하는데 버그라니···. 어쨌든 방법이 있다면 알려주세요.

A 우선 제작사가 키드라는 점에서 의심해볼 필요가 있습니다. 그것이 게임의 완성도나 순애물을 지향하기 위한 키드의 의도적인 행동이 아닌 단순한 버그입니다. 절대로 노에미를 의식하고 의도적으로 한 행동이라고는 생각하기 힘듭니다. 그리고 어디까지나 일부 시디에만 발생한다고 하지만 국내의 유통 구조상 대부분 버그 시디를 가지고 있다는 것이 문제입니다. 현재 문제가 있는 소프트는 무상 교환을 해주고 있지만, 국내에서 교환받기는 닌텐도에서 한정배포한 포켓 몬스터 '뮤'를 얻기보다 조금 더 힘들 것 같네요. 게임자체는 키드의 오리지널 게임치고 꽤 재미있습니다만 이즈미 버그에 대한 문제는 일부층에게 상당히 심각하게 받아들여지는 것 같습니다.

플레이스테이션 2 관련(ETC)

Q Play station. com에 들어가서 PS2를 주문하고 싶은데요···전부 뭔 말인지 알아야죠··· 그리고 주문하면 한국에도 배달이 가능한가요? 가능하다면 한국 돈으로 얼마나 줘야 살 수 있을지 궁금합니다. 이건 많은 이들이 궁금해하는 것일 테니 꼭 답변을 바랍니다. 아, 그리고 추가··· PS 복사CD 정녕 PS2에선 돌아가기 힘들까요?

A 영어군요. 당연한 말이겠지만 영어를 알아야 합니다. 모르시면 사전을 찾는 방법이 있겠고, 영어를 잘하는 친구에게 조언을 구하는 방법도 있습니다(옛말에 친구를 잘두면 3대가 편하다는 말이 있습니다).
그리고 미국쪽 사이트는 대부분 한국까지 운송이 됩니다. 하지만 정작 문제가 되는 것은 별로 메리트가 없다는 겁니다. 분명 판매 가격 자체는 쌀지도 모르지만 운송료 외에도 세관 문제도 있고, 이것저것 계산하고 나면 국내 용산등지의 판매가격과 비슷해지게 됩니다. 또한 외국에서 오는 물건이 국내에 무사히 도착할 수 있을 거라고 장담할 수도 없고···. 요즘 가격도 많이 내렸으니 그냥 국내 매장에서 구입하는 것을 권합니다. 그리고 추가··· 복사CD가 돌아가고 안돌아가고는 시간만이 알 수 있습니다. 아마 지금으로서는 돌아가기 힘들 것 같네요(아무리 복사 시장이 발전했다고 해도 SCE의 기술력을 무시하면 안됩니다)

DDR(PS)

Q DDR에서(가정용 모두)에서 어쩌다 한 번씩 3rd Mix의 캐릭터가 나옵니다. 이 캐릭터를 출현시키려면 어떻게 해야 합니까? 그리고 Clup 1, 2에 나오는 information 내용을 설명해 주세요.

A 숨겨진 캐릭터가 있기는 하지만 3rd Mix의 캐릭터는 등장하지 않습니다. 무언가 착각을 하신게 아닌지…. 모드 선택에서 어레인지 모드에 커서를 맞추고 십자키 ←나 →를 누르면서 결정하면 숨겨진 캐릭터는 고를 수는 있습니다. 그런데 '어쩌다 한번씩'이란 말이 왠지 의미심장하군요. 여담이지만 저희 필자 중 아후로 매니아가 한 명 있습니다. '차선생'이라 불리는 사람인데 미소녀 게임이나 동인지, DDR에 관한 것은 그분에게 조언을 구하는 것이 빠를 것 같습니다.

액션리플레이 카드(ETC)

Q PS 액플이 작동되지 않습니다. 어디가 문제인거지요? 수리는 안되나요? 액플은 문제가 없습니다.

A 액플에 문제가 없다면 당연히 플스 본체의 슬롯에 문제가 있는 겁니다. 다행히 슬롯 부분만 고장난 것 같으니 수리점에 가서 수리하세요. 혹시 집에서 고쳐보겠다고 분해했다 영원히 수리불능이 되어버릴 수 있습니다. 그리고 수리비가 얼마나 나올지는 수리점만이 알 수 있습니다. 그전에 액플이 처음부터 인식되지 않았다면 다른 액플을 사용해 보세요. 아주 예외인 경우지만 어떤 플스에서는 인식이 되지 않는 액플도 있습니다.

어디라도 함께(PS)

Q 「어디라도 함께」라는 게임을 구입했습니다. 그런데 일본어 실력이 짧아서 제대로 즐기지 못하고 있습니다. 조금이나마 도움을 주세요.

A 죄송하지만 어디라도 함께는 공략이 절대로 불가능한 게임입니다. 아니 필요가 없다고 보는 것이 좋습니다. 프린세스 메이커 등의 게임들과 같이 따로 스테이터스 화면이나 명령어가 있는 것이 아니니…. 그나마 도움이 될 만한 것이라고는 비기가 몇 개 있는데, 몇 달 전 게임 클리닉을 통해 공개되었으니 그쪽을 참고하세요. 여담이지만 어디라도 함께 일본에서 고양이도 함께를 포함하여 100만개를 돌파했다고 합니다. 그리고 어디라도 함께 캐릭터 상품이 「카논」, 「디지캐럿」등과 함께 판매호조를 보이고 있답니다. 정말 대단한 인기군요(정말입니다).

도키메키 메모리얼 2(PS)

Q 저는 두달전 산 도키메키 메모리얼 2를 즐기다가 집안 어딘가에 숨겨버렸습니다. 그 이유는 5번째 디스크의 겨울 시기에 갑자기 로딩속도가 느려지거나 멈춰버리곤 합니다. 왜 그런지 궁금하네요.

A 여기서 이해할 수 없는 것. 디스크가 느려지거나 멈추는데 어째서 집안 어딘가에 숨겨야 하는 걸까요…? 혹시 안되는 시디 보기도 싫다라고 생각해서 숨겨버린 건가요? 그런거라면 차라리 원반던지기나 냄비 받침대 등으로 활용하시는 것이 훨씬 경제적이라고 생각됩니다. 흠… 얘기가 빗나갔군요. 어쨌든 답변입니다. 우선 디스크에 문제가 있는지 PS에 문제가 있는지 알아봐야 합니다. 다른 플스에서도 확인해 보시고, 같은 증상이 나타나면 시디문제라고 보는 것이 좋습니다. 또한 매번 같은 장소에서 멈추는 게 아니라면 시디문제는 아닌 것 같습니다. 다시 한번 확인해 보세요. 가장 편한 방법은 정품이라면 국제전화를 감수해서라도 코나미에 전화해서 따지는 거고, 정품이 아니라면 구입한 매장에 가서 교환하는 겁니다.

지온의 계보(PS)

Q 지온의 계보에서 부대가 200이되면 더 늘지 않는데 늘릴 수 없나요? 있으면 제발 꼭 가르쳐 주세요(액플코드 가르쳐 주시면 감사!)

A 정말 안타까운 일이지만 늘릴 수 없습니다. 1개체 유니트를 최대한 줄이시는 것이 기체를 늘리는 방법이라면 방법이군요.

Q 기렌의 야망의 캐릭터 능력치에서 뉴타입인지 아닌지는 어떻게 알아보죠? 그리고 추가미션(연방 스페셜)네오지온 등에서 큐베레이 개발 플랜은 어떻게 얻죠?

A 능력치에서 뉴타입인지를 알아볼 수는 없습니다. 직접 NT유니트에 태워보는 수 밖에 없습니다. 그리고 큐베레이 개발 플랜은 하만이 팀에 있어야하며 기본, MS, MA기술이 각각 20, 20, 16에서 개발 가능합니다. 단 가자C, 지옹과 엘메스가 개발되어 있는 상태여야 합니다.

메모리 카드 관련(ETC)

Q 메모리 카드가 어느날 갑자기 맛이 갔어요. 15블럭짜리가 6블럭밖에 안먹어요. 소생법좀 알려주세요.

A 소생의 정확한 정의를 모르겠군요. 블록이 죽어서 살리고 싶으시다는 건지… 아니면 데이터가 죽어서 살리고 싶으시다는 건지…? 블록의 소생법이라면 메모리 카드를 포맷하는 방법이 있습니다. 포맷은 액플이 필요하니, 혹시 가지고 계시지 않으시다면 가까운 게임점이나 친구 등에게 부탁해 보세요. 그리고 파일이 에러난 것은 어쩔 수 없습니다. 그냥 그날 하루 자신의 운세를 원망하세요.

파이어 엠블렘 트라키아 776(SFC)

Q 「파이어 엠블렘 트라키아 776」이 슈패미로 나왔다는데 진짜에요? 나왔다면 구하기 힘들텐데 제발 N64로 나왔다고 해줘요.

A 게임은 1999년 8월 SFC로 발매되었습니다. 그렇게 구하기 어렵지만도 않습니다. 아마 근처 매장에 주문해서 구하는 게 빠를 것 같습니다. 게임에 대해 설명하면 정말로 어렵다고 합니다. 물론 쉽다고 하는 사람들도 있지만 여기서 어렵다는 말은 세간에서 일반적인 유저들의 의견을 평균적으로 산출한 결과입니다. 하지만 게임 자체는 상당히 재미있다고 합니다. 파이어 엠블렘 시리즈를 좋아하시면 꼭 구입하시길 바랍니다. 그런데 N64로 나온 것보다 SFC로 발매되는 게 더 좋지 않나요? 요즘 SFC 값도 많이 내렸으니 소프트와 함께 구입하시는 것도 좋을 거라 생각됩니다.

제 4차 슈퍼 로봇대전(PS)

Q 예전에 하다가 세이브 데이터가 지워져서 PS용 4차 로봇대전을 다시 하고 있습니다. 설득할 수 있는 캐릭터와 조건을 가르쳐 주세요. 아이즈 온 미 앨범을 국내에서도 구할 수 있나요?

A 설득할 수 있는 캐릭터는 '가라리아 나므히', '쿠에스 파라야', '가우 하 렛시', '크와산 오리비(가브레트 가브레)', '포우 무라사메', '로자미아 바담', '하만 칸'이 있습니다. 아이즈 온 미 앨범 국내에서도 충분히 구할 수 있습니다. 국내에서 시리얼 번호만 알면 못구하는 앨범은 없습니다(일본에서 절판된 것 제외하고). 아이즈 온 미 같은 경우는 워낙 유명하니 그냥 용산 어느 매장에 가도 쉽게 구하실 수 있을 겁니다.

모니터(ETC)

Q 게임을 하면 TV에서 소리가 나지 않습니다(외부입력). 친구 게임기를 빌려 해봤는데도 역시 소리가 나지 않습니다. 왜 그런가요? 또 소리나게 할 방법은 없나요?

불명/불명

A 친구의 게임기를 연결해도 마찬가지라니 모니터 아니면 AV 케이블에 문제가 있는 것 같군요. 우선 다른 AV케이블을 사용해 보세요. 그래도 되지 않는다면 AV단자의 문제인지 스피커의 문제인지 알아볼 필요가 있습니다. 일단 TV라고 했으니 AV전용 모니터는 아니겠지요?

TV를 볼 때도 소리가 나지 않으면 AV단자의 문제일 확률이 큽니다. AV단자가 문제라면 수리점에서 고치거나 플스 케이블에서 직접 외부 스피커로 연결하는 방법이 있습니다. TV 스피커의 문제라면 AV출력단자에 외부 스피커를 연결하면 됩니다.

결국 무엇이 문제이던지 AV 입력이 가능한 외부 스피커 하나면 모든 것이 해결됩니다. 또한 이 기회에 좋은 스피커의 구입을 고려해보시는 것도 좋을 것 같습니다. 혹시 연결 방법은 모르신다면 주변의 AV전문가나 친구에게 문의해 보세요. 여기서 AV란 AUDIO&VIDEO를 말하는 겁니다.

북으로 -White Illumination-(DC)

Q 북으로… 오프닝곡이 예술이군요. 하루 종일 오프닝곡만 듣고 있을 정도입니다. 물론 게임도 재미있고요. 근데 이 게임의 비기가 있다면 알려주세요.

A 정말 좋은 게임 구입하셨군요. 저도 게임을 플레이한 시간과 오프닝곡을 들은 시간이 비슷할 정도로 오프닝곡은 사람을 끄는 마력을 가지고 있더군요. 정말 대단합니다. 아직 이 게임을 구입하지 않은 분들은 친구에게 빌려서라도 이 오프닝만은 꼭 보시기 바랍니다. 그럼 비기 몇 개 소개해 드리겠습니다.

• 3개의 미니 게임

여름편을 8인의 캐릭터 전원으로 클리어하면 게임 중 등장했던 3개의 미니 게임을 플레이할 수 있게 됩니다.

• 사운드 룸

전 캐릭터 달성률이 80% 이상이 되면 등장합니다.

• 특별한 엔딩

드림캐스트 내장 시계를 2000년으로 설정하면 엔딩의 어떤 부분이 아주 조금 바뀌게 됩니다… 라고는 해도 이미 2000년이니 지금 구입하신 분들은 내장 시계를 2000년 이전으로 하면 특별하지 않은 엔딩(?)을 보실 수 있습니다.

• 겨울편에서 2번 고백받는다.

한번은 함관산(函館山)에서 또 한번은 홍차 가게 앗삼(アッサム), 비틀밤(ビートルバム), 마・사브로소(マ・サブロッソ) 중 한군데에서 호감도가 높은 캐릭터에게 고백을 받게 됩니다(모든 곳을 돌아다니면 됩니다). 단 대사는 함관산(函館山)과 같습니다.

• 옵션 화면에서 배경을 변화

옵션 화면에서 GD 사운드(GDサウンド)를 선택한 후 듣고 싶은 곡을 결정하고, 스타트 버튼을 누르면서 X, Y, Z를 동시에 누르면 됩니다.

DC 관련(ETC)

Q DC도 액플이 있나요? 있으면 사용법도… DC용 로봇대전 α는 언제 나오나요? DC용 좀비리벤지 비기 좀…. 힘내세요.

A 액플은 미국쪽에서 49.99달러, 5월 3일 발매될 예정입니다. 로봇대전 α는 아마 플스용이 발매된 후 나올 것 같습니다. 과연 그 시기가 언제가 될지가 문제이긴 합니다만…. 참고로 플스용 로봇대전α 또다시 연기되어 버렸습니다. 그렇게 정보가 공개되고도 연기되는 플스용, 정보도 공개안되고 발매일도 미정인 드캐용…. 모든 것은 반프레스토만이 알고 있습니다. 마지막으로 좀비리벤지 비기입니다.

■ 체력이 줄지 않는다

앞구르기 캔슬, 전방공격(X+Y입력후 바로 X+Y+B)를 입력하면 앞구르기가 캔슬되고, 공격에 맞아도 체력이 줄지 않습니다.

■ 스테이지 셀렉트

파이팅 모드를 선택한 후 플레이어 설정화면에서 스타트 버튼과 결정 버튼을 동시에 누르면 스테이지 1~7까지 마음에 드는 스테이지를 선택하여 게임을 즐길 수 있습니다.

레이 스톰(PS)

Q PS용 KOF'99에서 보스 선택방법과 레이스톰, 스트라이커 1954-2의 비기가 있으면 알려주세요. GBC 포켓몬 핀볼에서 숨겨진 비기가 있는지요?

A KOF'99의 보스 선택법은 비기넣어 코너로…. 다음 레이스톰의 비기입니다.

■ 13기(機) 모드

아케이드와 엑스트라 모드를 클리어하면 옵션 컨피그 항목에 「13PLAYERS ORDER MODE」가 추가됩니다. 스테이지 셀렉트를 「WITHOUT」로 설정하고 잔기수(残機数)를 13으로 설정하면 13기(機) 기체를 사용할 수 있는 모드가 됩니다(컨티뉴는 할 수 없습니다).

■ 스테이지 셀렉트

아케이드나 엑스트라 모드를 클리어한 후 옵션항목의 「STAGE SELECT」를 「WITH」로 설정하고 게임을 시작하면 스테이지를 셀렉트할 수 있습니다.

■ 스코어 확인 모드

13기 모드를 클리어하면(아케이드나 엑스트라 어느 한쪽만 클리어 해도 상관 없음)적의 출현수와 격추수, 혹은 격추수를 확인할 수 있는 슈팅 레이트 항목이 생깁니다.

스트라이커즈 1945-2는 이렇다할 비기가 없는 관계로 그냥 넘어갑니다.

악마성 드라큐라 X 월하의 야상곡(PS)

Q 뒤늦은 감이 있으나 요즘 다시 악마성X를 잡았습니다. 이어링이 무엇인가요? 용도를 모르겠어요. 그리고 최고의 아이템 좀 소개를…. 부탁드립니다.

A 악마성 드라큐라 X라면 월하의 야상곡을 말씀하시는 거겠죠? 최고의 아이템…이라고 하기는 좀 뭐하지만 듀플리게이터라는 아이템은 있습니다. 가격이 500,000이라 주얼 소드를 이용한 노가다는 필수 불가결입니다. 듀플리게이터를 구입하면 1회용 아이템도 없어지지 않기 때문에 무한히 사용할 수 있습니다. 즉 강력한 전체공격 아버지의 초상화를 무한대로 만드는 등, 그 응용법은 무궁무진합니다. 물론 이 아이템은 응용에 의해 최강이 되기도, 쓸모없는 아이템이 되기도 합니다. 그 외 강력한 아이템들이 악마성 X에는 산재해 있습니다.

더 킹 오브 파이터즈' 99 (PS)

Q PS용 KOF' 99의 보스 캐릭터인 크리자리드를 사용할 수 있는 방법과 기렌의 야망에서 처음부터 모든 세력을 등장시킬 수 있는 방법을 가르쳐주세요. 그리고 파이널 판타지 8과 성검전설의 세이브 데이터가 메모리 카드에 있는데 그 데이터의 로드가 되지 않습니다. 왜 그런지 이유를….

A 이번달 질문 중 가장 많은 수를 차지한 PS용 KOF' 99 보스 캐릭터 선택법 질문입니다. 최신 게임의 비기라면 이번호 비기 코너에 실려 있을 거라 생각됩니다. 그리고 로드가 되지 않는다면 세이브 파일의 에러나 메모리 카드 블록 자체의 에러일 수 있습니다.

이런 문제는 대만제 메모리 카드에서 종종 일어나니 혹시 정품 메모리 카드가 아니라면 그냥 그런가보다 하고 정품을 사도록 하세요. 세상에는 오기로는 해결되지 않는 것도 있습니다.

버추어 스트라이커 2 Ver 2000.1(DC)

Q DC용 버추어 스트라이커 2 선수가 더 빨리 달릴 수는 없나요?

A 그 정도면 충분히 빨리 달리고 있지 않나요? 더 빠를 필요는 없다고 생각하는데요…. 게다가 빨리 달리는 비기도 없습니다. 아마 대시 버튼이 없어서 그러신 것 같은데 코나미의 실황 시리즈에 익숙하신 분들에 대부분 그런 말씀을 하시더군요. 하지만 곧 익숙해질겁니다. 애정을 가지고 플레이한다면 말이지요….

다이나마이트 형사(DC)

Q 「다이나마이트 형사 2」의 비기를 알려주세요. 게임이 너무 쉽고 짧아서 금방 질리는군요.

A 벌써 질리시다니요. 「다이나마이트 형사 2」 같은 게임은 손님 접대용이나 공부에 찌들렸을 때 한번씩 플레이하기 딱 좋은 소프트입니다. 저 역시 아직도 새턴용 「천지를 먹다 2」와 함께 친구가 놀라왔을 때 반드시 플레이하는 게임입니다. 어쨌든 비기를 알려드리겠습니다.

• 버전2.1

세가 공식 홈페이지에서「刑事の素」를 다운로드 받고, 세이브 파일을 합성하면 버전업된 「다이나마이트 형사 2.1」을 즐길 수 있습니다. 또한 이 모드의 캐릭터 선택화면에서 스타트 버튼을 누르면서 진을 선택하면 전작에 등장한 신디로 플레이할 수 있습니다. 하지만 인터넷을 사용하기 위해서는 인증받은 드캐가 필요합니다. 만약 인터넷을 사용할 여건이 안되시는 분은 세이브 데이터를 가지고 있는 사람의 것을 복사해서 사용하는 방법도 있습니다.

• 숨겨진 캐릭터

격투형사부(激闘刑事篇)에서 「刑事の素」를 합성하면 볼 수 있는 일러스트 갤러리를 전부 모으면 전작 「다이나마이트 형사」오리지널 코스튬을 한 브로노가 등장합니다. 또한 격투편(激闘編)을 포함한 모든 스테이지를 클리어하면 우키형사(원숭이)가 등장합니다. 역시 인터넷에서 파일을 다운받았다는 가정하에 가능한 비기입니다.

• 탄환을 보충

핸드건이나 머신건 등의 탄환이 1발 이상 남아 있을 때 그 총을 장비한 채로 다음 장면으로 넘어가면 총의 남은 탄환수가 회복되어 있습니다. 또한 일부러 적에게 총을 빼앗긴 후 다시 빼앗을 때에도 탄환수가 전부 보충된 상태가 됩니다. 다행히 이 비기는 인터넷 없이도 바로 사용하실 수 있습니다.

센무 -제 1장 요코스카-(DC)

Q 센무를 하고 있습니다. 게임 정말로 이게 끝인가요? 뭔가 더 있을 것 같기도 한데… 혹시 다른 비기 같은거 없나요? 그리고 최단 클리어 기간은 얼마인가요?

A 그게 끝입니다. 2장을 기다리는 수밖에 없겠네요. 근데 게임 충분히 재미있지 않나요? 게임이 조금 짧기는 하지만 전 재미있게 즐겼고, 현재 2장이 나오기만을 기다리고 있습니다. 그런데 이건 정말로 비기라고 하기에는 너무 단순하군요. 그냥 팁 정도로 알아두세요.

• 오마케 그래픽

센무 디스크 1~3장을(패스포트 디스크 제외)PC에 넣으면 OMAKE폴더가 있습니다. 여기 쓸만한 사진 몇장이 들어있습니다.

• 아르바이트 달성

오후의 아르바이트 중 짐을 든 채로 바이트를 끝내면 그 짐은 옮긴 것으로 처리해주고 급료를 받을 수 있습니다. 그 돈으로 가챠가챠를 해서 모든 버파 인형을 모으세요. 좋은 일이 있을지도 모릅니다.

다음으로 질문하신 최단 클리어 기간입니다. 제 경우를 보자면 첫 번째 플레이할 때는 1월달로 넘어가더니 두 번째는 크리스마스 전에 클리어했습니다. 일본쪽 인터넷 게시판을 보니 더 빨리 움직인다면 7주일 정도는 단축할 수 있을거라고 하네요. 아마 항구의 잠입 이벤트⑦에서 경비에게 걸리지만 않는다면 12월 20일 전에 충분히 클리어할 수 있을거라 생각됩니다.

미츠메테 나이트(PS)

Q 「미츠메테」 나이트의 안 공략법 좀 알려주세요. 게임의 후반부에 등장하는데다 이벤트도 별로 없고 호감도는 높은데 안 엔딩을 볼 수 없어요. 방법 좀…

A 안은 거의 숨겨진 캐릭터에 가까운 캐릭터입니다. 보통대로 한다면 3년째 9월에 등장하지만, 공략을 위해서는 7월에 등장시키는 것이 중요합니다. 방법은 3년째 7월 린다의 생일파티에 참가한 후(물론 어느정도 호감도가 있는 상태에서 초대받아야 합니다) '遠雷…'를 선택하면 안과 만날 수 있는 이벤트가 발생합니다. 단 안과 정식으로 알게 되는 것은 7월말입니다. 그리고 안과의 호감도가 높은 상태에서 크리스마스 파티에 참가하면 이벤트를 볼 수 있습니다. 하지만 안보다 높은 호감도를 가진 캐릭터가 있다면 이벤트는 발생하지 않습니다. 안을 7월에 등장시키지 않는 경우에는 액플을 사용해도 엔딩은 볼 수 없습니다. 그 외에는 별로 어렵지 않게 진행하실 수 있을겁니다. 안은 소피아와 마찬가지로 엔딩곡을 가지고 있으니 꼭 들어보세요.

700-9077

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS는「슈퍼 로봇대전 α」와 「댄스 댄스 레볼루션3rd MIX」두 대작이 발매됩니다. DC에는 비교적 안정된 라인업을 보이는군요. 이식작이기는 하지만 구원의 반-재림조-와 사쿠라 대전이 발매예정이며 메가 드라이브 시절 많은 팬을 확보한 렌타 히어로의 후속작 「렌타 히어로 NO. 1」이 발매됩니다. 그리고 플스2로는 실황 파워풀 프로야구 7(가칭)과 실황 월드 사커 2000(가칭)이 발매될 예정입니다. 과연 이 중에서 몇 개나 즐길 수 있을지 걱정되지만 어쨌든 즐거운 한달이 될 것 같습니다.

PS

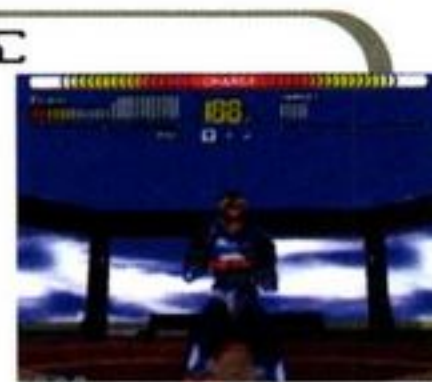
▲ 슈퍼 로봇대전 α

▲ 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX(가칭)

PS2

▲ 실황 월드 사커 2000(가칭)

DC

▲ 구원의 반 -재림조-

▲ 렌타 히어로 NO. 1

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

5월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2일	안녕 우주전함 야마토 -사랑의 전사들-	반다이	SLG	7,800엔
PS	2일	안녕 우주전함 야마토 -사랑의 전사들-(디럭스 팩)	반다이	SLG	12,800엔
PS	2일	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
PS	11일	엘란 플러스	비스코	SLG	2,800엔
PS	18일	댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX(가칭)	코나미	음악게임	오픈
PS	18일	코스모 워리어 제로	타이토	ACT	6,800엔
PS	18일	마리오넷 컴퍼니 2 Chu!	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
PS	18일	빅토리 복싱	빅터	SPT	5,800엔
PS	18일	실명실황 경마 드림클래식	반다이	SLG	5,800엔
PS	25일	성계의 문장	반다이비주얼	ADV	6,800엔
PS	25일	아쿠에리안 에이지 ~동경워즈	ESP	TBL	6,800엔
PS	25일	성 루미나스 여학원	엑싱	ADV	6,800엔
PS	★25일	메탈슬러그 X	SNK	ACT	5,800엔
PS	★25일	슈퍼 로봇대전 α	반프레스토	SLG	6,980엔
PS	★25일	슈퍼 로봇대전 α (한정판)	반프레스토	SLG	9,800엔
PS	25일	도박묵시록 카이지	강담사	ETC	5,800엔
PS	25일	-선계대전- 선계전 봉신연의부터	반다이	RPG	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	5월	면허를 따자	트와이 라이트 익스프레스	SLG	5,800엔
PS	5월	스크린	키드	ADV	6,800엔
PS2	25일	피파 사커 월드 챔피언십	일렉트로닉 아츠 · 스퀘어	SPT	6,800엔
PS2	25일	프레스베르그	거스트	ETC	미정
PS2	5월	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
PS2	5월	실황 월드 사커2000(가칭)	코나미	SPT	미정
DC	2일	빅쿠리맨 2000 비바 페스티벌	세가토이스	ETC	4,800엔
DC	★18일	구원의 반 -재림조-	FOG	ADV	5,800엔
DC	18일	마리오넷 컴퍼니 2 Chu!	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	25일	렌타 히어로 NO. 1	세가	ACT	5,800엔
DC	25일	수퍼 런어바웃	클라이맥스	RCG	5,800엔
DC	25일	그라우엔의 조롱 Kapitel 5 속죄	세가	ETC	2,800엔
DC	25일	사쿠라 대전	세가	ADV	4,800엔
DC	25일	사쿠라 대전(초회한정)	세가	ADV	6,800엔

6월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	15일	샐러리맨 김태랑	반다이	ADV	3,800엔
PS	15일	오즈의 마법사 -어나더 월드-	어펙트	RPG	3,000엔
PS	15일	컬러풀 로직	알트론	ETC	미정
PS	22일	더 심리게임 7	위지트	ETC	1,500엔
PS	22일	프렌드×프렌드	통킹하우스	RPG	미정
PS	22일	해피 샐비지	미디어웍스	ETC	5,800엔
PS	22일	J리그 위닝일레븐 2000	코나미	SPT	오픈
PS	29일	엘더게이트	코나미	RPG	미정
PS	29일	미스터 드릴러	남코	ACT	4,800엔
PS	29일	기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보-공략지령서-	반다이	ETC	2,800엔
PS	29일	작곡할거야. 댄스리믹스편	빙키즈	SLG	3,200엔
PS	29일	작은왕국 엘트리아	KSS	RPG	4,800엔
PS	6월	어디라도 햄스터 2(츄~)	벡	ETC	3,800엔
PS	6월	마크로스 플러스 -게임에디션-	상영사	SLG	미정
PS	6월	F12000	일렉트로닉스 아츠 · 스퀘어	RCG	5,800엔
PS	6월	포켓 디지몬월드	반다이	RPG	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	6월	건설중기 쌈질 배틀 막나가는 칸고	아트딩크	ACT	미정
PS2	6월	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
PS2	6월	스트리트 마작 트랜스 마신2	선소프트	TBL	5,800엔
DC	22일◎	어드밴스드 대전략 ~ 유럽의 바람 · 독일 전격작전	세가	SLG	6,800엔
DC	29일◎	스트리트파이터 3 3rd 스트라이크 Fight for the Futher	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	29일◎	네트DE비라	타쿠요	ADV	미정
DC	29일◎	RECORD OF LODOSS WAR -로도스도 전기 사신강림-	각천서점	RPG	6,800엔
DC	29일◎	미스터 드릴러	남코	ACT	4,800엔
DC	6월◎	아니마스타	아키	RCG	5,800엔
DC	6월◎	메모리즈 오프 컴플리트	키드	ADV	6,800엔
DC	6월◎	수도고 배틀 2	겐키	RCG	5,800엔
DC	6월◎	인생게임 for 드림캐스트	타카라	TBL	5,800엔
N64	30일	WWW레슬매니아2000(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	ACT	6,800엔

7월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	5일	힘내라! 고에몽 능게 -검은 집의 그림자-	코나미	ACT	오픈
PS	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
PS	★19일	파이널 판타지 9	스퀘어	RPG	미정
PS	7월	라그나큘 레전드	아트딩크	RPG	4,800
PS	7월	메탈 슬러그X	SNK	ACT	5,800엔
PS	7월	트와이라이트신드롬 -재회-	스파이크	ADV	5,800엔
PS	7월	햄스터 이야기	컬처브레인	SLG	미정
PS2	7월	라이젤리트	코나미	SLG	미정
PS2	7월	드림오디션	잘레코	SLG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	7월	EX빌리이드	타카라	SPT	미정
PS2	7월	매지컬 스포츠 2000 갑자원	마호	SPT	미정
DC	7월	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	6,800엔
DC	7월	특촬 모험 활극 수퍼 히어로 열전	반프레스토	SLG	미정
N64	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
N64	21일	마리오 테니스64	닌텐도	SPT	6,800엔

8월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
8월	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
여름	두근두근 프리티 리그 -Lovely Stat	엑싱 엔터테인먼트	ADV	6,800엔
★여름	페르소나 2 -벌-	아틀라스	RPG	6,800엔
여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
여름	비트매니아 BEST HITS(가칭)	코나미	음악게임	미정
여름	SD 건담 G제너레이션 3(가칭)	반다이	SLG	미정
여름	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
여름	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정
여름	RC로 GO!	타이토	SLG	미정
여름	북두의 권	반다이	ACT	미정
여름	청의 6호	반다이비주얼	SLG	미정
여름	명탐정 코난-3인의 명추리-	반다이	AVD	미정
여름	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
★여름	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1(가칭)	코나미	ADV	미정
여름	스트리트 보더스2	마이크로캐빈	SPT	미정
여름	모래의 엠브레이스 -에딘 마을의 네이블-	아이디어팩토리	RPG	미정
여름	타츠노코 파이트	타카라	SLG	미정
여름	SG건담 G제네레이션 3(가칭)	반다이	SLG	미정
여름	유구조곡	미디어웍스	SLG	미정
가을	동경마인학원 외법첩	아스믹 에스 엔터테인먼트	S·RPG	미정
겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
★2000년	엠블렘 사가	아스키	S·RPG	미정
2000년	RPG 쯔꾸루 4	아스키	ETC	6,800엔
2000년	기동신선조 숫아라 검	아스키	RPG	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
2000년	카무라이 -神來-	남코	RPG	미정
★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
2000년	Favorite Dear 순백의 예언자	NEC IC	S·RPG	미정
2000년	배틀쉽 야마토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S·RPG	5,980엔
★미정	드래곤 퀘스트 VII - 에덴의 전사들	에닉스	RPG	7,800엔
미정	블랙매트릭스 크로스	NEC	S·RPG	미정
미정	리가시 오브 케인 소울리버	캡콤	ACT	미정
미정	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
미정	전국용환	반프레스토	SLG	미정
미정	비트매니아 APPEND GOTTAMIX 2 (가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	캡콤 AVG 넥스트 스타일(가칭)	캡콤	ADV	미정
미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	ADV	미정
미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
미정	원더러 쇼크 -1950 아메리칸 드림즈-	SCE	TBL	미정
미정	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S·RPG	6,800엔
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	J리그 익사이트 스테이지V1	에폭사	SPT	미정

PS2

발매일	게임명	회사명	장르	가격
8월	매지컬 스포츠 고!고!골프	마호	SPT	미정
9월	Ring of Red	코나미	RPG	미정
봄	아메리칸 아케이드	아스트로	ACT	미정
봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
봄	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
여름	진·삼국무쌍 (가칭)	코에이	격투액션	미정
여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
여름	크로스 파이어	EA·스퀘어	RPG	미정
여름	오니무샤	캡콤	ACT	미정
★여름	건그리폰 블레이즈 (가칭)	게임아츠	ACT	미정
여름	실피드 (가칭)	캡콤·게임아츠	SHT	미정
여름	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
★여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
가을	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
겨울	마이트 앤드 매직	아스키	ADV	미정
겨울	렐리 허드(가칭)	이미지니어	RCG	미정
★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
2000년	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
2001년 여름	폭주데코토라전설 3	스파이크	RCG	미정
미정	베스트플레이 프로야구	아스키	SPT	미정

PS2

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	사이드와인더 MAX(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	미정
미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키 소프트	SLG	미정
미정	신 쿨보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
미정	3D리얼 드라이브	BRONE	RCG	미정
미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	ACT	미정
미정	고개 배틀(가칭)	엑제코	RCG	미정
미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A·RPG	미정
★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
★미정	바이오해저드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
미정	스노우 보드 슈퍼크로스	일렉트로닉 아츠·스퀘어	SPT	미정
미정	옥견 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
미정	젤드나실트 2(가칭)	코에이	S·RPG	미정
미정	ZOE(가칭)	코나미	SLG	미정
미정	왈플기스의 낮과 밤	코나미	ADV	미정
미정	1ON1 Government	조던	ACT	미정
미정	더 바운서	스퀘어	ACT	미정
미정	전일본 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
미정	파이어 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
미정	하이퍼 투어	스리디	SLG	미정
미정	이데 요스케의 마작가족 2(가칭)	세타	TBL	미정
미정	퍼펙트 골프3(가칭)	세타	SPT	미정
★미정	그랜트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
미정	입체닌자활극 천주 2(가칭)	SCEI	ACT	미정
미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
미정	EX인생게임	타카라	TBL	미정
미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
미정	쿠나이 (가칭)	테크모	ACT	미정
미정	파일럿이 되자! 2 (가칭)	빅터	SLG	미정
미정	드럼매니아 2(가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	비트매니아 2DX	코나미	음악게임	미정
미정	마술사 오펜(가칭)	각천서점	A·RPG	미정

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	나벨룽겐의 반지	마이크로캐빈	ADV	미정
여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	미정
여름	www.사커 -참가자 모집-	크린 플라이트	SLG	5,800엔
여름	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
여름	메탈맥스 오버드라이브 (가칭)	아스키	RPG	미정
여름	발더스 게이트	세가	RPG	미정
여름	넷투(NET) 골프	세가	SPT	5,800엔
여름	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
여름	제트세트 라디오	세가	ACT	5,800엔
여름	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
여름	엘도란드 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
여름	룬제이드	허드슨	RPG	미정
여름	이터널 알카디아	세가	SLG	미정
여름	M-SR	세가	RCG	미정
여름	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
여름	러브히나 -돌연 약혼 해프닝-(가칭)	세가	ADV	미정
여름	세가테트리스(가칭)	세가	PZL	2,800엔
여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
여름	룬캐스터	노이지아	SLG	5,800엔
여름	이노센트 티어즈	글로벌 에이 엔터테인먼트	S·RPG	미정
여름	링 에이지	타쿠오	A·RPG	미정
여름	MSR	세가	RCG	미정
가을	카드캡터 사쿠라 드림캐스트(가칭) 세가	ADV	미정	
★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
겨울	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
2000년	카논	NEC 인터채널	ADV	미정
★2000년	SNK VS CAPCOM(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	PZL	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
2000년	도그전기패왕	빅터 인터랙티브 소프트웨어	ADV	미정
미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정

8월 이후 발매 소프트

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
미정	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
미정	무지개빛 천사	제팬 코퍼레이션	SLG	미정
★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정
미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	퍼즐	미정
2000년	나이트메어 크리쳐스 2	코나미	ACT	미정
2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
2000년	도그전기패왕	빅터 인터랙티브 소프트웨어	ADV	미정
미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정
미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
미정	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
미정	무지개빛 천사	제팬 코퍼레이션	SLG	미정
★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정

발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC				
미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
N64				
9월	탑 오브 더 포뮬러	후지컴	RCG	미정
여름	뷰포인트2064	사미	SHT	7,800엔
여름	슈퍼블랙배스64	스타피시	ACT	6,800엔
★여름	이상한 던전 풍래의 시렌 2 -도깨비 습격 시렌성-	춘소프트	RPG	미정
여름	도라에몽3(가칭)	에폭사	ACT	미정
2000년	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	RCG	5,800엔
2000년	슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
★2000년	마더 3-돈왕의 최후-	닌텐도	RPG	미정
★미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정

GAME BOY 발매 리스트

5월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
19일	게임콤비니21	스타피시	SLG	3,980엔
26일	타이토 메모리얼 CHASE H.Q	좁던	RCG	3,980엔
26일	타이토 메모리얼 버블보블	좁던	ACT	3,980엔
27일	빅쿠리맨 2000 차징 카드 GB	이미지니어	ETC	3,980엔
5월	금붕어 이야기(가칭)	컬처브레인	RPG	3,980엔

6월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
2일	보옹의 던전룸	허드슨	RPG	미정
10일	헬로키티의 스위트어드벤처-다니엘군을 만나고 싶어-	이미지니어	RPG	3,980엔
29일	미스터 드릴러	남코	ACT	3,800엔
30일	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
6월	이데 요스케의 마작가족GB	아테나	TBL	3,800엔
6월	헌터×헌터 -헌터의 계보-	코나미	ADV	미정

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
13일	유희왕 듀얼몬스터즈 2-탈출!쌍둥이성-	코나미	RPG	미정
7월	메달로트 3-투구 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	메달로트 3-하늘가재 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	포켓쿠킹	J윙	SLG	4,800엔

8월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
8월	퍼펙트 초로Q	타카라	RCG	3,980엔
봄	월드사커 2000	코나미	SPT	미정
여름	소울겟터-방과후 모험RPG	마이크로 캐빈	RPG	3,980엔
여름	매지컬체이스	마이크로캐빈	SHT	미정
여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
여름	근육번부GB2-도전! 궁극의 배틀-	코나미	SPT	미정
여름	댄스댄스 레볼루션GB	코나미	음악게임	미정
여름	포켓러브히나(가칭)	스텔라 엔터테인먼트	ADV	미정
여름	사쿠라대전GB-격 · 하나구미입대-	미디어팩토리	ADV	미정
2000년	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
2000년	J리그 익사이트 스테이지 택틱스	에폭사	SPT	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-힘의 장-	닌텐도	A · RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
미정	진 · 여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	진 · 여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	피아캐럿 토이박스	NEC인터채널	ADV	미정
미정	비룡의권 밀레니엄	컬처 브레인	격투액션	미정
미정	비트매니아-네트 잼-(미정)	코나미	음악게임	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정
미정	다비스타목장(가칭)	미디어팩토리	SLG	미정

원더스완 발매 예정 소프트

5월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
25일	디지털 파트너 통상판	반다이	ACT	3,000엔
5월	파이어프로레슬링 For 원더스완	가가텍	ACT	3,980엔
5월	헌터×헌터(가칭)	반다이	ADV	3,800엔
5월	동경마인학원	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	미정

6월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
6월	레인보우 아일랜드 -파티즈 파티-	메가하우스	ACT	4,200엔

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	SD건담 G GENERATION GATHER BEAT	반다이	SLG	3,800엔
7월	From TV 애니메이션 원피스(가칭)	반다이	ADV	3,800엔
7월	명탐정 코난(가칭)	반다이	ADV	3,600엔

8월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
여름	링∞(인피니티)	각천서점	ADV	3,500엔
여름	검은 눈동자의 노아 -셀그리스 크로니클-	거스트	RPG	3,800엔
여름	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A · RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS	PZL	미정
미정	마작왕(가칭)	童	TBL	미정

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

이번달 파워 앙케이트는 게이머들의 경제 수준과 한달에 게임에 투자하는 비용을 알아보기 위한 것으로 마련했습니다. 이름하여 '비디오 게이머 경제론'. 과연 수년전 게이머들에 비해 경제수준이 얼마나 변화했을지? 벌써부터 앙케이트 결과가 궁금해지는군요.

1. 한달 평균 용돈은 얼마 정도입니까?
   ① 2만원~3만원
   ② 3만원~4만원
   ③ 4만원 이상
   ④ 기타(　　　　　　　　　　)

2. 게임기를 소유하고 계시다면 게임구입을 위해 지출하는 돈은 한달에 어느 정도 입니까?
   ① 2만원~3만원
   ② 3만원~4만원
   ③ 4만원 이상
   ④ 기타(

3. 지금 받고 계신 용돈이 게임을 위해 충분하다고 생각하십니까?
   · 예　　(　　)
   · 아니오 (　　)

4. 신작 게임을 구입할 때 정품을 이용하십니까?
   · 예　　(　　)
   · 아니오 (　　)

5. 한달 동안 즐길 수 있는 소프트의 개수는 몇 개 정도라고 생각하십니까?
   ① 1종 미만
   ② 2~4 종
   ③ 많을수록 좋다
   ④ 기타(　　　　　　　　　　)

6. 곧 비디오게임 시장이 개방되고 정품 유통이 일반화되면 게임 값이 많이 오르게 될텐데, 이에 관한 대안은 다음중 어떤 것이라고 보십니까?
   ① 정품 값이 저렴해야한다
   ② 비디오 대여 서비스처럼 소프트를 대여해주는 서비스가 필요
   ③ 다 즐긴 소프트를 적은 비용으로 교환해서 즐길 수 있는 서비스가 필요
   ④ 기타 (　　　　　　　　　　)

7. 게임을 구입하실 경우 아래중 어떤 방식을 이용하십니까?
   ① 용돈으로 구입한다
   ② 게임을 구입할 때 해당 금액 만큼을 부모님께 받는다
   ③ 직접 돈을 벌고 있다
   ④ 기타 (　　　　　　　　　　)

필자모집

게임파워에서 필자를 모집합니다. 부문은 비디오게임기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드입니다. 나이는 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야 합니다.

(☎) 02-3142-6845 게임파워 편집부

게임파워 방문 안내

게임파워를 방문하고 싶다는 생각을 가지신 독자 여러분들이 많은습니다. 그러나 마감이 끝난 일요일에 연락도 없이 찾아오시는 일은 삼가 주시기 바랍니다. 방문은 언제라도 환영입니다. 하지만 사전 연락으로 날짜와 시간을 정하신 다음 방문해주시기 바랍니다.

파워티켓 상품

- 1등 플레이스테이션 2 1대
- 2등 드림캐스트 1대
- 3등 닌텐도 64
- 4등 게임보이 컬러 1대
- 5등~10등 게임파워6개월 정기구독권
- 11등~20등 캐릭터 피규어 1개
- 21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개
- 31등~40등 휴대용 게임기 1대
- 41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개

GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 김성희, 방 진, 차준호, 김상근, 곽경수, 박기언, 천용건, 곽동언, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석
파워미술팀장	이정아
미술	고은영 대리, 김해정
일러스트	김상근
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영, 정경님, 최정호, 김경목, 박성일, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프린테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길

편집 후기

사실 이 직업을 가지고 있는 한 계절을 몸으로 느끼기에는 무리가 있다. 한 스푼쯤 남아 있는 지력을 통해 달력을 바라보며…그간에 체득한 날자와 계절 개념을 연관시켜 '오 봄이려니…'하고 뇌에 주입시키는 것뿐. 달력을 보아하니 역시 봄…, 그렇구나….
이젠 오리털 잠바를 포기해도 좋은 계절이다. 히터를 틀지 않아도 몸이 떨리지 않는 계절이다. 철야를 해도 감기에 걸리지 않는 계절이다. 키보드 위에 엎어져 자다가 수많은 페이지에 찍힌 'gggggggggggggggggg……'라는 글자를 보고 깜짝 놀라는 계절이다. 히히히. g자 지우려면 한참 걸리겠구만….

…………………………………… **이현수 팀장**

4월 본인에게 가장 즐거웠던 일. 인컴 테스트중인 드럼매니아 세컨드 밥샘 플레이를 하며 모 게임동아리의 사람들을 만난 것. 게임잡지를 만드는 작업이라는 거, 사실 쉬운 일은 아니다.
5월 본인에게 가장 즐거우리라 생각되는 일. 책이 나올 때쯤 필자인 문복규씨와 함께 밥샘플레이를 약속해놓고 있다. 게임에 연관되어 사람들과 함께 즐기는 일. 아마 영원히 이쪽 일을 포기할 수 없을 지도 모르겠다. 그리고 함께 밤을 지새우며 즐거움을 일깨워준 마재규씨 일행에게 고마움을 전하고 싶다.
애니메이션 코너? 질을 땐 여러가지를 느껴보는 것도 나쁘지 않지…, 게임과 애니메이션은 공생관계니까.

…………………………………… **신상민 기자**

편집 후기를 쓸 때쯤이면 희비가 엇갈린다.
얼마 있지 않아 마감이 종료한다는 것이 '기쁨'이고, 원고량이 최고조를 달하고 있다는 현재 진행형의 상태가 '슬픔'이다.
많은 노동량을 이기지 못해 자는 잠깐의 단잠에 기쁘고, 엉덩이의 종기가 터져 아프다는 현실이 슬프다.
곧 월급이 나온다는 것이 '기쁨'이고, 카드비 및 밀린 청구서를 메꾸어야 하는 현실이 '슬픔'이다.
인생은 희비다. 힘내자. 곧 끝난다…

…………………………………… **문학준 기자**

괴롭다. 꼬이는 달이었다. 여러 가지 사건이 있었지만 모두 나에게 불리하게 작용하는 사건들이었다. 결국 공략도 마감 넘겨서 내고 기획도 마감 넘겨서 내고… 휴… 바른 생활에 익숙해지는 것이 필요하다. 그간 너무 안이하게 지냈기에…

…………………………………… **이종우 기자**

5월… 5월이면 구원의 반과 사쿠라 대전이 발매된다. 본인의 머리속에는 마감을 일주일 넘긴 것이나 계속되는 과다업무에 몸이 망가지는 것은 느낄 수 없다. 모든 신경은 오로지 이 두 소프트에 집중되어 있다. 이럴 때는 정말 내가 게이머라서 다행이라는 생각이 든다. 게임하나 때문에 이렇게 즐거워할 수 있고, 피곤을 잊을 수 있으니…, 그리고보니… 나는 N64 담당이었다…, 아니 상관없다. 나는 GB로 발매되는 사쿠라 대전과 러브히나를 구입할 것이고 멋떳하게 얘기할 수 있을 것이다. 제가 N64 담당자입니다…라고.

…………………………………… **정재환 객원기자**

이것 참 누가 봄은 입대의 계절이라고 했던가…, 왜 이렇게 주변에 나라의 부름을 받고 가는 사람이 많은지 원…, 누군가 없다는 것이 이렇게도 허전한 것인지…, 카하~ 이거 나라가 부르는 것을 느끼는 것일까요? 시간 참 빨리 지나갑니다.

…………………………………… **김규만 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0336-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 송일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그와는 별도로 파워티켓 6개월치(2000년 6월호 - 2000년 11월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아 주시기 바랍니다.

GO! POWER

공·략·왕

PS 2 철권 태그 토너먼트
PS 가이아 마스터
PS 이브제로
PS 성령기 라이브레이드
PS 인연이라는 이름의 펜던트
DC NBA 2K
DC 마벨 Vs 캡콤 2

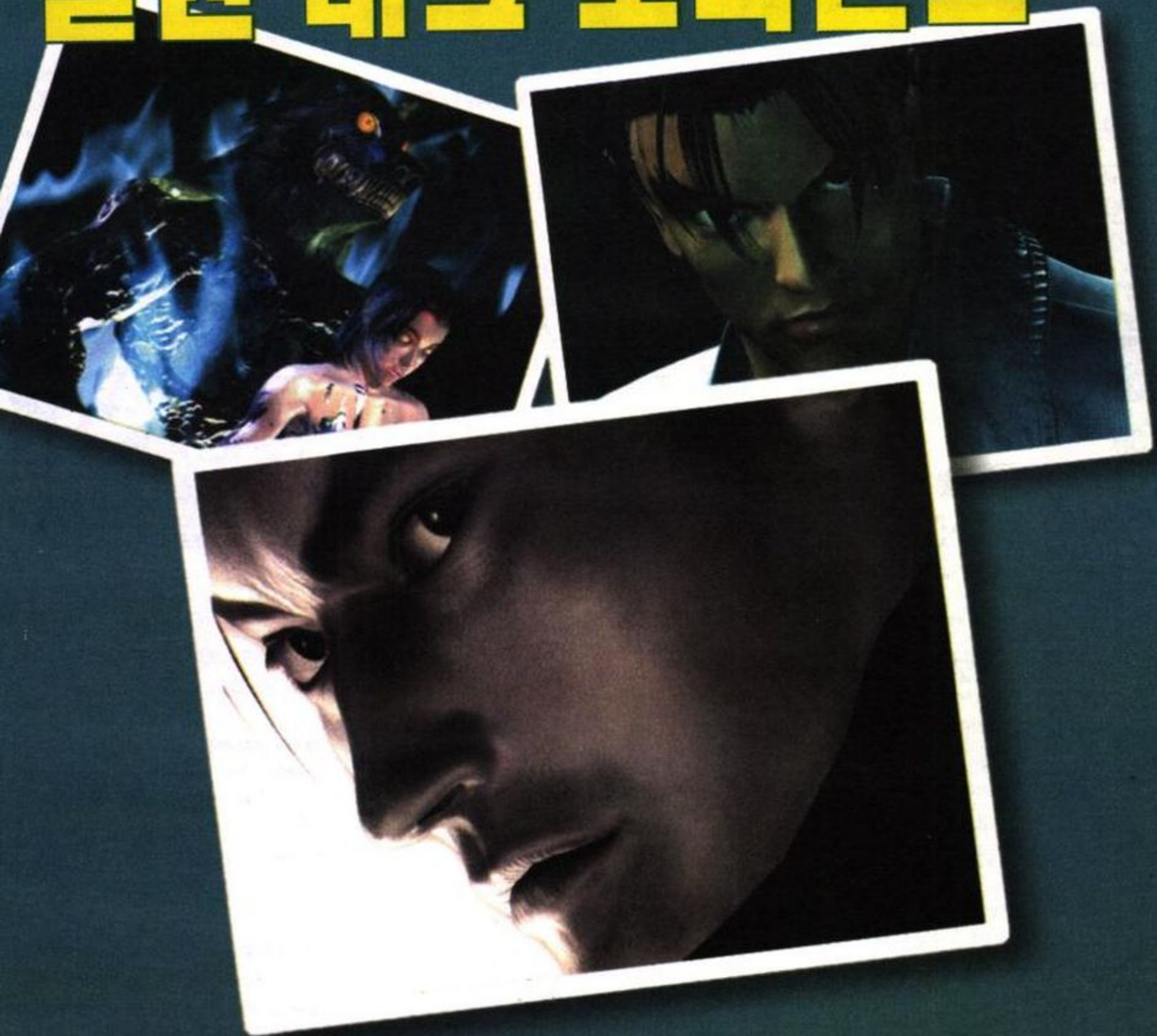
2000
6

Contents

PLAYSTATION 2

● 장르: 대전격투 ● 제작사: 남코 ● 발매일: 4월 31일 ● 발매가: 6,800엔

PS 2 최고의 기대작 완전 공략!

철권 태그 토너먼트

항목	평가
그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

아케이드에서 댄스게임의 바람 사이에서 고군분투했던 인기 대전격투게임, 철권태그토너먼트(이하 TTT)가 드디어 PS 2로 이식되어 발매되었다. 철권3은 아케이드기판보다 성능이 떨어지는 PS 1으로 이식되어 불만을 낳았지만 이번의 TTT는 아케이드용 TTT를 완전히 뛰어넘는 그래픽 수준으로 초월 이식된 것이다.

이번 공략은 작년 9월호와 10월호에 나누어서 게재되었던 전 캐릭터 기술표를 한번에 싣고, 집에서 충분히 연습하면 오락실에서도 통용될 수 있는 각 캐릭터별 실전 테크닉을 중심으로 공략을 하였다.

공략 → 정해찬, 박경

게임모드

아케이드 (ARCADE)

기존의 아케이드용 철권TT의 게임 방식과 똑같은 방식이다. 컴과의 대전을 즐길 수 있으며 2P쪽에서의 난입으로 대인 대전도 즐길 수 있다. 다만 1P에서 캐릭터를 선택하지 않은 상태에서 2P 쪽도 스타트 한 후 2P 커서를 1P쪽으로 옮겨 온 후 다시 스타트를 한번 더 눌러주게 되면 페어 플레이 모드로 들어가게 되어 한사람이 한 캐릭터씩 조종하여 대전을 펼쳐나가는 진정한 2인1조의 태그 배틀을 즐길 수 있다. 멀티탭을 가지고 있다면 총 4인이 대전을 펼치는 것도 가능하다. 사실 이 페어 플레이 모드는 일반 아케이드용 철권TT에서도 지원되는 모드이나 국내의 아케이드 센터에서는 가동을 하고 있지 않다 (전국을 통틀어서 단 한 대도 없다.)

아케이드 모드를 아무 캐릭터로나 한번씩 클리어 해 나가다 보면 다음의 순서대로 타임 릴리즈 캐릭터가 추가된다.

쿠니미츠 - 브루스 - 잭 2

리 - 왕 - 로저 & 알렉스

카즈야 - 쿠마 & 팬더 - P 잭

오우거 - 트루 오우거 - 데빌 & 엔젤

테츠진 & 모쿠진 - 언노운

대전배틀 (VS BATTLE)

대인전을 위한 전용 모드로서 2인 대전을 기본으로 하고 아케이드 모드와 마찬가지로 멀티탭을 사용한다면 총 4명의 플레이어가 페어 플레이 모드로 게임을 즐길 수 있다.

1%에서 150%까지 라이프의 설정이 가능하여 대전자들 간의 실력격차가 있거나 할 때 핸디를 둘 수 있을뿐만 아니라 서로의 라이프 설정을 1%로 하게되면 어떤 공격을 한 대만 히트 시켜도 한방에 K.O가 되므로 한 방의 진검승부도 즐길 수 있다.

팀배틀 (TEAM BATTLE)

승자 승 방식의 팀배틀을 즐길 수 있는 모드로서 한 팀의 캐릭터를 1에서 8명으로 인원을 조정 할 수 있다. 승리한 태그팀 쪽은 남은 라운드 타임만큼 체력이 회복된다. 패배한 팀은 K.O 당한 캐릭터가 물러나게 되고 잔여 라이프가 남은 캐릭터는 다음순번의 캐릭터와 한 팀이 되어 다음 라운드를 진행한다. 타임오버로 승부가 나게 되면 패배한 팀의 현재 사용하고 있는 캐릭터가 물러나게 되는 등 이제까지의 타 대전게임의 팀배틀 모드와는 차별화 되는 난해하다면 난해한 규칙이기에 나름대로의 팀 구성의 전략이 요구된다.

타임 어택 (TIME ATTACK)

아케이드의 모든 스테이지를 최대한 빠른 시간 안에 클리어 하여 타임 기록을 세우는 모드. 클리어 타임에 따라 이름을 등록할 수 있다.

서바이벌 (SUVIVAL)

계속 등장하는 컴을 상대로 얼마나 연승할 수 있는지를 측정하는 모드로서 팀배틀 모드에서와 같이 남은 라운드 타임에 플레이어의 라이프 회복정도가 결정된다.

일대 일 (1 ON 1)

철권TT의 전작인 철권3 과 같이 태그 배틀이 아닌 단 한명의 캐릭터로 싱글 플레이를 할수 있는 모드 그 외에 특별한 것은 없다.

연습모드 (PLACTICE)

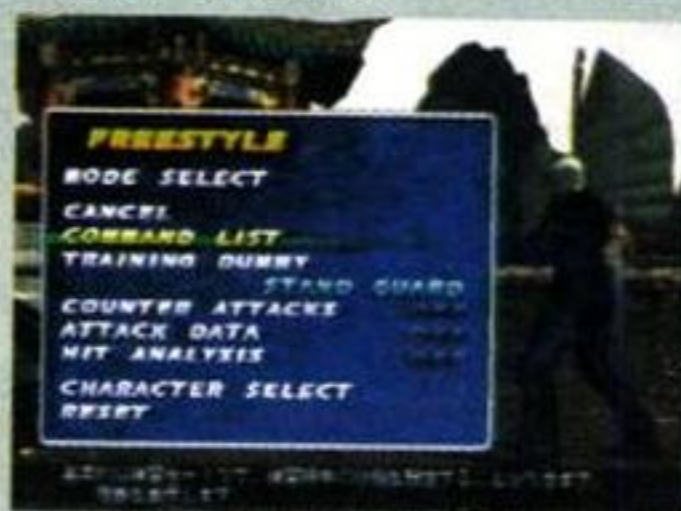
역대 최강이라고 평가 할 만큼 이 모드의 완성도는 높다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

■ 모드 셀렉트 (MODE SELECT)

준비된 4가지의 모드중 한가지를 골라 연습할 수 있다.

■ 프리 스타일 (FREE STYLE)

CPU에게 원하는 행동을 지정시키고 그에 맞춰 자유롭게 연습 할 수 있는 모드이다.

- **커맨드 리스트 (COMMAND LIST)**: 현재 사용하고 있는 캐릭터의 기술표를 볼 수 있다. 동그라미 버튼을 누르게 되면 CPU가 시연하는 그 기술의 데모를 볼 수 있다.
- **트레이닝 더미 (TRAINING DUMMY)**: 컴의 자세와 행동을 지정한다. 이것을 콘트롤러로 지정하면 친구와 함께 무한 연습대전도 가능하다.
- **카운터 어택 (COUNTER ATTACK)**: 이것을 ON 하게 되면 플레이어 캐릭터의 모든 공격이 카운터 처리된다. 카운터일 때만 발동되는 특수기술이나 상황을 설정하기 위해 꼭 필요하지만 공중콤보나, 지상연타 도중에도 계속 카운터로 데미지가 산출되므로 정확한 데미지 데이터를 얻기에는 곤란하다. 카운터로 시작되는 콤보를 연습하고 싶다면 기합 모으기(모든 버튼 동시 누르기)를 이용해서 데미지를 산출하자.
- **어택 데이터 (ATTACK DATA)**: 데미지, 콤보 등의 데이터 표시여부를 결정한다.
- **히트 아날리시스 (HIT ANALYSIS)**: 캐릭터의 어떠한 행동에 대한 딜레이를 표시를 사용할 수 있는 모드이다. 이것을 사용하게 되면 보통상태에서는 캐릭터가 초록색으로 표시되지만 입력이 불가능한 딜레이 타임에는 붉은 색으로 표시된다.

▲세심하게 유저를 배려해서 만들어 졌다

■ VS CPU

컴과 라이프 게이지가 존재하지 않는 상태에서 난이도를 조정하며 자유롭게 대전을 하며 연습할 수 있다.

■ 체인 트레이닝 (CHAINTRANING)

컴이 지정해 주는 기술들을 순서대로 입력하며 연습하는 모드로서 모든 기술들이 다 나오지는 않으며 전반적인 몇몇의 기술들만 나오게 된다. 얼마나 빨리 깨는가의 시간 기록도 재니 빨리 깰 수 있도록 연습해보자.

■ 콤보 트레이닝 (COMBO TRANING))

컴이 지정해 주는 10단 콤보등의 연타들을 연습하는 모드이다. 10단 콤보의 연습 뿐 아니라 상대의 10단을 지정해서 방어하는 연습마저 할 수 있다.

테켄 볼링 (TEKKEN BOWL)

철권TT의 캐릭터들을 조정해 볼링게임을 즐기는 모드로서 일종의 오마케 (보너스) 게임이라고 보면 된다. 이 모드의 볼링 게임에 대해선 뒤에서 특별 공략을 하도록 하겠다.

씨어터 (THEATER)

이 모드에서는 게임 내에 등장하는 무비 동영상과 각 캐릭터의 엔딩, BGM을 감상할 수 있다.

▲입맛대로 골라주시길

■엔딩

클리어한 캐릭터의 엔딩을 실시간 동영상으로 즐기는 모드이다. 캐릭터 복장마다 각기 다른1개에서 5개의 엔딩이 존재하며 (그래봤자 똑같은 내용에 복장만 바꿔 입고 나온다.) 샤오유의 경우에는 일반 복장들과 교복 복장의 엔딩이 내용 자체가 다른 두가지 종류의 것이 서비스로 준비되어 있다⑦ 모든 캐릭터들 중 유일하게 보스 캐릭터 언노운의 엔딩은 무비로 제작되어 있어 수많은 순진한 남정네의 가슴을 불태우게 만들지도 모른다…

■무비

PS2용 철권TT의 오프닝 무비와 아케이드 버전의 오리지날 무비, 각 캐릭터들의 연무, 동물 버전의 연무 등을 감상 할 수 있다.

▲이건 도대체…

■뮤직

게임도중 나오는 BGM을 감상할 수 있는 모드이다. 캐릭터별로 정리되어 있으니 마음에 드는 캐릭터의 BGM을 골라 듣도록 하자.

갤러리

나중에 추가되는 모드로서 게임도중 자신이 원하는 장면을 캡쳐해서 총 12장까지 저장 할 수 있다. 캡쳐 하는 방법은 게임 도중 언제라도 스타트 버튼으로 일시정지를 누르고 캡처 항목을 선택해서 간단하게 해낼 수 있다. 별로 건전치 못한 그림들을 캡쳐하는데 절대 절대 절대 악용하지는 말자.(라 해놓고 가르쳐주고 있다··)

옵션

게임에 관련된 여러 사항들을 자세하게 세팅 할 수 있다. CPU의 난이도, 데미지 설정, 콘트롤러 세팅등을 할 수 있다.

실전 시스템 공략

● 기본기 (이동 · 특수)

(→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력, N은 가드 중립)

조작	커맨드	비고
전진	→	➡ 레버 유지로 계속 전진
후진	←	⬅ 레버 유지로 계속 후진
횡이동(좌측)	↑	캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝
횡이동(우측)	↓	캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝
앉기	⬇	
대점프	⬆(제자리), ⬉(후방), ⬈(전방)	
소점프	↖(후방), ↗(전방)	제자리에서 소점프는 없다
대시	→➡	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
백스텝	←⬅	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
러시	→→➡	중거리 이상에서만 발동, 중간에 ← 레버 입력으로 정지
뒤로 텀블링	↓↖	일부 캐릭터에게만 있다

● 기본기 (공격)

기본기	커맨드
리드잽	
크로스 스트레이트	
사이드 하이킥	
하이킥	
시트잽	앉은 상태에서
시트 스트레이트	앉은 상태에서
시트 스핀킥	앉은 상태에서
로우킥	앉은 상태에서
시트잽	앉으면서
시트 스트레이트	앉으면서
시트 스핀킥	앉으면서

기본기	커맨드	
로우킥	앉으면서	
어퍼컷	일어서며	
라이징 어퍼	일어서며	
토네이도킥	일어서며	
라이징 토우 스매쉬	일어서며	
스텝인 어퍼	↘	
숏 어퍼	↘	
사이드킥	↘	중단 옆차기
프론트킥	↘	중단 앞차기
스핀 너클잽	뒤돈 상태에서 (or)	
스핀킥	뒤돈 상태에서 (or)	

시트 스핀 너클	뒤돈 상태에서 ↓ (or)
시트 스핀킥	뒤돈 상태에서 ↓ (or)
리버스 점프 미들 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗)
리버스 점프 라이트 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗)
점프 너클	↑(or ↖ or ↗)
점프 스트레이트	↑(or ↖ or ↗) 공중에서
점프 너클	↑(or ↖ or ↗) 하강 중
점핑 다운 펀치	↖(or ↗)
호밍 다운 펀치	↑
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗)
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 공중에서
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 하강 중
점핑 로우 소배트	↑(or ↖ or ↗) 착지하며
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗)
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 공중에서
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 하강 중
라이징 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 착지하며

러시 공격

러시 공격	커맨드	비고
크로스 촙	3보 이상 러시 후	
슬래쉬킥	3보 이상 러시 중	
슬라이딩	3보 이상 러시 중	
태클	3보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	얼티미트 태클과 동일
가드 불능 숄더태클	4보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	
암운	태클 중 or	공격에 따라 or 로 막을 수 있다
완납십자고	태클 중	일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
술십자고	태클 중	일부 캐릭터만 사용 가능. … 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
칼꽂기	태클 중	요시미츠만 사용 가능
오른 펀치 반격	태클 후 암운 1발이 인 경우 … 연타	폴만 사용 가능
태클 풀기	태클을 당하는 순간	태클을 당하는 순간 뿌리친다
태클 뒤집기	태클을 당해 쓰러지는 순간	쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다
뒤집기 ➡ 암운	태클 뒤집기 후 or	암운과 동일
뒤집기 ➡ 완납십자고	태클 뒤집기 후	완납십자고와 동일
뒤집기 ➡ 술십자고	태클 뒤집기 후	술십자고와 동일
뒤집기 ➡ 칼꽂기	태클 뒤집기 후	칼꽂기와 동일
백 마운트	3보 이상 러시로 배후를 보인 상대에게 부딪친다	
백 마운트 ➡ 암운	백마운트 중 or	반격 불능
백 마운트 ➡ 칼꽂기	백마운트 중	칼꽂기와 동일

가드

조작	커맨드	비고
중·상단 가드	레버 ←	오토가드 옵션이 있으면 레버 중립으로도 가능
하단 가드	레버 ↙	오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능

낙법

조작	커맨드	비고
낙법(화면 안쪽)	다운되며 (or)	는 짧게 구름, 는 길게 구른다
낙법(화면 바깥쪽)	다운되며 (or)	는 짧게 구름, 는 길게 구른다
낙법(뒤로 구르기)	다운되며 ← 레버 입력	
낙법(일어서기)	다운되며 → 레버 입력	

▲신요소!

▲마하펀치를 맞아도

▲벌떡

▲일어난다!

▲뒤로 구르는 낙법이다!

● 다운시 동작

조작	커맨드	비고
화면 안쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중	
화면 바깥쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 ↓	
뒤로 굴러 기상	다운 중 ←	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
앞으로 굴러 기상	다운 중 →	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
제자리에서 기상	다운 중 ↖ or ↑ or ↗	선 상태로 제자리에서 기상
제자리에서 기상	다운 중 ↙ or ↘	앉은 상태로 제자리에서 기상
옆구르기 ➡ 다운상태 유지	화면 안쪽 or 바깥쪽 옆구르기에서 ↓	옆으로 구른 뒤에 그 상태로 있는다
빠른 회복	연타	다운시 동작 커맨드와 함께 를 연타함으로써 회복 속도를 높인다

● 기상공격

조작	커맨드	비고
기상 중단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
기상 하단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
크로스 촙	뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
스프링 킥	다운상태에서 ←	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
견제 킥	다운상태에서 ↓ or ↓	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동

태그 시스템

이 게임은 철권 태그 토너먼트(TEKKEN TAG TOURNAMENT) 즉… 말 그대로 태그매치이다.

복수의 캐릭터가 한 팀을 이루어 라이프 게이지가 다 하게 되면 대기중인 캐릭터가 차례차례 등장하여 라운드가 진행되는 킹 오브 파이터즈 씨리즈나 버추어 파이터 TB같은 방식이 아닌, 라운드 도중 거의 언제든지 캐릭터 체인지가 가능하며 태그버튼과 일반기술들의 조합으로 기술의 사용 도중이나 후에 체인지 하는 것도 가능하다. 상대에게 공격을 당할 경우 입은 데미지는 일부가 체력게이지에 붉은 색으로 표시되고, 이 붉은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그 게이지 만큼의 라이프의 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 한 명이 라이프가 고갈되어 K.O가 된다면 그 라운드가 종료되고, 만약 라운드 제한 시간 내에 K.O로 승부가 나지 않고 타임오버가 된다면 두 캐릭터의 기본 체력을 합친 것을 100으로 기준하여 두 캐릭터의 잔여 라이프 양을 합산하여 남은 체력을 퍼센테이지로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 따라서 캐릭터 체인지를 적절한 상황에서 잘 활용하여 두 캐릭터의 체력관리를 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 떡이 되게 두들겨 맞아 태그도 제대로 해보지 못하고 K.O 되어 버리는 상황이 빈번하니 적절한 상황에서 신중하게 태그를 해줘야만 한다. 기본적으로 캐릭터 체인지 도중 완벽한 무방비 상태이므로 (체인지를 발동해서 캐릭터가 화면 밖으로 사라 질 때도 무방비, 체인지 되어 대기 캐릭터가 달려나오는 상태에도 완전히 무방비 상태가 된다.) 한 캐릭터가 상대의 연속적인 공격에 몰려 라이프 게이지가 거의 바닥을 보이는 핀치상황에 빠졌다고 해서 허둥대며 체인지를 하려 하다간 태그하러 들어가는 도중 상대에게 공격당해 K.O 되어 버리거나, 설령 태그에 성공해서 대기 중인 캐릭터가 뛰쳐 나오게된다고 해도 무방비로 공격당하게 되므로 계속 수세에 몰리게 되는 경우가 대부분이니 정말 신중하게 체인지 해주지 않으면 안된다. 체인지를 사용하게 되는 상황은 크게 아래와 같은 경우들로 나뉜다.

일반 자세에서 체인지: 체인지 버튼

위에서 설명한 대로 우리 쪽에 캐릭터가 경직상태가 아닌 상황에선 대전 중에 언제라도 캐릭터를 체인지 할 수 있다.

타격기 ⇨ 체인지: 타격기 도중 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술 히트 시에 체인지가 가능한 기술들이 존재하는데 대부분 상대를 공중으로 띄우는 기술들이 주를 이루며 이것은 기술의 입력의 마지막 커맨드와 거의 동시에 체인지 버튼을 눌러 주는 것으로 가능하다. (태그 던지기와 커맨드가 겹치는 오른손 기술이 아니라면 기술버튼과 체인지 버튼을 동시에 연타해 줘도 상관 없다.) 이것을 활용하여 철권 TT만의 최대 특징이자 즐거움인 태그 콤보를 활용 할 수 있다. 또한 공중콤보 도중 마지막을 태그 가능한 기술로 마무리짓게 된다면 아래에서 따로 설명하게 될 태그도중 공격을 활용해서 심리전을 걸수 있기도 하기때문에 안전하며 활용도가 높은 태그 방법이다.

전 캐릭터 공통 태그 잡기: RP+ 체인지 버튼

전 캐릭터가 모두 모션이 같은 기술로서 발동에 성공하면 상대를 화면 바깥쪽으로 던져 버린 후, 대기 중이던 캐릭터가 상대 캐릭터에게 자동으로 다운공격을 하며 등장한다. 대기 캐릭터의 설정 다운공격기에 따라 그 데미지는 모두 다르다. 안전한 태그방법이기는 하나 태그 잡기의 모션이 눈에 보여

캐릭터	커맨드	비고
진(헤이하치) + 샤오유(준)	→→ TAG	
샤오유 + 진(헤이하치)	→ ~ TAG	
준 + 진(헤이하치, 카즈야)	← TAG	
건잭 + 잭2	TAG	
니나 + 안나	↓↘→ TAG	
건잭(잭2) + 브라이언	↓ TAG	
킹 + 아머킹	← TAG	
아머킹 + 킹	↓↙ TAG	
줄리아 + 미쉘	← (히트시) TAG	역으로도 가능
화랑 + 백두산	→ TAG	역으로도 가능

해체하기가 쉬우므로 (RP로 해체가 된다.) 실패할 확률이 높다.

잡기 중 태그: 특정 잡기도중 체인지 버튼

타격기에서 체인지 되는것과 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 태그가 가능하다. 폴의 잡기가 (→→LP+RP) 대표적이며 널리 알려져 있는 기술이며 위의 태그 잡기와는 달리 체인지 되어 나오는 캐릭터를 조작해 후속공격을 넣을 수 있다. 이와는 달리 특정 캐릭터들의 태그팀 조합으로 평소에 태그가 가능하지 않던 잡기 기술이 아예 잡기 기술 모션자체가 달라지거나 해서 특수 태그 잡기가 되는 경우가 있는데 이것은 아래에 정리하여 설명하겠다.

다운상태에서 체인지: 다운도중 체인지 버튼

다운되어 있는 상태에서 체인지 버튼을 누르게 되면 화면 바깥쪽으로 다운되어 있는 캐릭터가 굴러 사라지게 되고 대기 중인 캐릭터가 등장하게 된다. 역시 굴러서 사라지는 것 외에는 일반자세에서의 체인지와 동일하다.

낙법과 동시에 체인지: 다운 되는도중 체인지 버튼

상대방의 공중콤보 등에 히트 당해서 지면에 격돌하는 순간 체인지 버튼을 눌러 주면 낙법과 동시에 체인지를 하게 된다. 공중콤보를 당한 이후 상대 캐릭터와 일정 거리 이상 멀어지지 않는다면 사용하지 않는 것이 바람직하다.

PS2판의 철권TT에서 태그는 듀얼쇼크의 오른쪽 아날로그 스틱을 터치해 주는 것으로 발동 되며 콘트롤러 세팅모드에서 편의에 맞게 재 세팅하는 것도 가능하다. 아날로그 스틱의 위치가 일반기술들과 동시에 커맨드를 입력할 때 불편한 경우가 많으므로 R1버튼으로 체인지 버튼을 재설정 해두는 것을 추천한다.

체인지 도중 발동 가능한 기술들

위에서 누누히 설명한 것처럼 기본적으로 대기 캐릭터가 교체되어 달려나오는 상태는 커맨드 입력이 듣지 않는 무방비 상태이다. 당연히 가드는 되지 않고 기술의 발동도 달리기가 끝나는 시점부터 발동되기 시작한다. (달리는 도중 미리 선입력이 가능하다.) 하지만 예외는 있어서 체인지 도중에만 발동되는 기술들이 존재하여 플레이어측의 공격이 우세한 경우에는 이 기술들을 이용하여 이지선다의 심리전을 약간 가미해 상대를 혼란시키며 공격할 수 있고, 상대와 중거리 이상에서의 대치 도중에 기습적 사용으로 허를 찌른다던지, 혹은 공중콤보를 체인지 가능한 기술들로 끝낸 이후에 체인지 하여 이 기술들로 마무리 짓거나 하는 용도에도 사용될 수 있다. 안전한 태그를 위해서 꼭 능숙하게 사용할 수 있어야 하는 기술들이니 꼭 숙지해 두자.

위의 세 기술들은 일반 러쉬 중에 발동하는 것과 동일한 것이지만 러쉬 중에 나오는 것 보다 히트판정 지속이 오래간다. 상대가 기술이 완전히 끝난 줄 알고 방심하고 있다 히트 당하는 경우도 빈번하다. 가장 효과적인 사용법은 역시 상대를 다운시킨 후 체인지 해 슬라이딩과 크로스 춥의 이지선다를 거는 것으로 조금 더 발전시키면 공중콤보의 마무리 기술을 체인지 가능한 기술로 마무리 지은 후 체인지, 낙법을 하는 상대에게 슬라이딩과 크로스 춥으로 이지선다를 거는 것이다. 상대방이 낙법을 하지 않는다 해도 슬라이딩을 사용했을 땐 당연히 다운공격으로 히트하고, 크로스 춥의 경우에는 다운된 상대의 머리 위를 날아 넘어가 먼 거리에 착지하게 되므로 성공하지 않게 되더라도 안전하다. 크로스춥은 가드 당했을 때도 우선권이 우리쪽으로 넘어오게 되는 이점도 있다.

체인지 도중 가드: 체인지 도중 달려나오는동안 ↙←

정말 펀치에 몰려 어쩔 수 없이 상대에게 공격당할 걸 뻔히 알면서 체인지를 하게 될 경우에 유용한 테크닉으로서 커맨드 구조가 조금 난해한 데다가 입력 타이밍도 까다로워 쓰기는 어려운 편이다. 하지만 성공하게 되면 달리는 것을 바로 캔슬하고 가드 할 수 있어 최악의 상황을 모면할 수 있다. 하지만 역시 완전히 허점이 없는 것이 아니라 커맨드 입력 전에 상대방이 타이밍을 맞춰 공격하게 되면 당하게 된다. 하지만 이 테크닉을 능숙하게만 사용하게 된다면 체인지 도중에 상대에게 공격당할 확률을 절반 이하 정도로도 끌어내릴 수 있을 정도로 정말 유용한 테크닉이다. 반드시 익숙해지도록 하자!

기술명	커맨드	비고
체인지 슬라이딩	체인지 도중 달려나오는 동안 입력 →→N,	요시미츠와 쿠니미츠는 취설(→→), 아머킹, 킹은 아리킥 (↓)이 대신 나감
크로스 춥	TAG →→N	
슬래시 킥	TAG →→N	요시, 쿠니미츠, 건잭, 킹은 나가지 않으며 리(슈레이더킥 →→N,), 폴(삼보룡 →→N), 에디(벨린 프라더 →→) 는 슬래시 킥 대신 나감.

N참조: 카즈야는 위의 것 중 어느 것도 나가지 않는다

전 캐릭터 기술표

카자마 진

● 고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	6, 10	
공참각	→→→3	중	30	가드시 비틀거림
발끝치 떨구기	일어서며 4 4	중, 중	13, 18	
섬광열권	1 1 2	상, 상, 중	6, 8, 18	3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축	4 3	중	25	
풍신권	→N↓↘2	상	25	히트시 체인지 가능
뇌신권	→N↓↘1	중	29	클린 히트시 43
뇌신권 중단각	→N↓↘1 3	중, 중	29, 20	클린 히트시 1번째 공격 43
뇌신권 하단각	→N↓↘1 4	중, 하	29, 12	클린 히트시 1번째 공격 43
나락쓸기	→N↓↘4 4	하, 중	15, 15	1번째 공격력은 18, 그 이후 나락쓸기에는 클린 히트가 있어 클린 히트할 경우 22, 15
귀곡연권	1 2 2	상, 상, 상	6, 10, 18	3번째 공격 딜레이 가능
쌍각	일어서며 1 2	중, 중	10, 15	두 번째 공격 히트시 체인지 가능
원 발끝치 떨구기	→→3	중	23	
귀신멸렬	←1+4	가드 불능	40	
진 · 귀신멸렬	←1+4	가드 불능	80	
나선환마각	↗4 4 4 4	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
발끝치 가르기	↘4 4	중, 중	10, 16	
마신권	←→2	중	18	1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선행 입력해 두면 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능
나철문 · 일	←→2 1 2	중, 중, 중	18, 14, 24	2, 3번째 공격 딜레이 가능
나철문 · 이	←→2 1 ↘2	중, 중, 중	18, 14, 15	2, 3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
강할	→2	중	18	
동발	→→2	중	27	
귀팔문	↘1 2	중, 중	10, 16	1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12, 2번째 딜레이 가능
이문쌍각	1 2 3 4	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 30	
이문쌍각 · 개	1 2 3→4	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 10	
추돌	일어서며 2	중	18	히트시 체인지 가능
슬강	→4	중	12	
귀풍문	1 2 4	상, 상, 중	6, 10, 12	
백로유무	1+4 2 4	특중, 상, 상, 중	5, 10, 10, 21	
백로하단각	1+4 2 ↓4	특중, 상, 상, 하	6, 10, 10, 14	
귀살	횡이동 중 2	16	히트시 체인지 가능	
귀신 목 떨구기	→3	상	30	
안개차기	4	상	30	
자운이단차기	↓3+4	특중, 상	5, 20	
금강체	←1+2	특수 가드		특수 가드
기합 모으기	1+2+3+4	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
상 , 중단 반격기	← 1+3 or ← 2+4	반격기		

PlayStation 2 POWER 공략왕!

해골 깨기	↗(or ↑ or ↖)	중	전방 34, 제자리 30, 후방 24	
파화타 ➡ 풍신 스텝	← ↘	중, 특수동작	15	특수 이동 중 로 풍신권, 로 뇌신권, 로 나락쓸기 발동
해골 치기	↗	중	24	
귀종루	←	중	21	
강함 ➡ 슬강	→	중, 중	18, 10	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선축	접근해서		10, 20	
번개	접근해서		5, 8, 17	
천칭던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		12, 19	
앙견념	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
동반	배후에서 접근해서 or	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or	LR or		상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →→		33	
얼티미트 태클	↓(or ↙)		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	
완납십자고	태클 중	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후	별도설명	5, 5, 5, 25	
노봉	접근 ↓↙←		35	
백산	접근 ↘		35	

10단 콤보

커맨드	판정
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 중
←	상 상 중 중 중
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 하상
←	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 하
←	상 상 중 중 하 중 하 중 가드 불능
→→N	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→→N	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
	상 상 중 상 하상 상 중 중 하

폴 피닉스

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	5, 15	레버 앞 입력으로 공격력 6, 15
PK 콤보		상, 상	12, 21	
퀵 PK 콤보	전진 중	상, 상	12, 20	
PDK 콤보	↓	상, 하	12, 8	
퀵 PDK 콤보	전진 중 ↓	상, 하	12, 10	
역 PDK 콤보		상, 하	5, 8	
쌍비천각	↗	중, 중	17, 22	

봉권	↓↘→	중	33	클린 히트시 49
낙엽	앉으며	하, 중	13, 20	
굴러 내려찍기	→→	중	20	가르시 비틀거림
암석깨기	(상대 다운 시) 앉으면서	다운공격	16	
삼보룡(상단)	→→	중, 중, 상	20, 15, 25	
삼보룡(중단)	→→ → (or ↘)	중, 중, 중	20, 15, 15	
삼보룡(하단)	→→ ↓ (or ↙)	중, 중, 하	20, 15, 15	
기와깨기	앉으면서	중	15	
기와깨기 봉권	앉으면서	중, 중	15, 26	
기와깨기 낙엽	앉으면서	중, 하, 중	15, 15, 21	
엽앵	앉은 상태에서 ↘	중	21	
엽앵봉권	앉은 상태에서 ↘	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
엽앵철기	앉은 상태에서 ↘	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
질풍	→➡	중	15	
만성용왕권	←	가드 불능	100	
썸머솔트 NG	↓(60 프레임 동안) ↑	중	25	자신도 15 데미지
부옥	→	중	20	
리질풍	↓↘→	상	20	히트시 체인지 가능
도끼 치기	→	중	27	
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스윕 킥	↙	하	12	
부초	↓↙←	특수동작		
표질	↓↙←N	중	18	
표와	↓↙←N	중	15	
도선	↓↙←N	하	12	
선앵	↓↙←N	하, 중	12, 21	
선앵봉권	↓↙←N	하, 중, 중	12, 21, 25	3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
선앵철기	↓↙←N	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 반격기	← or ←	반격기		
부지화	횡이동 중	하	15	클린 히트시 22
선질풍	횡이동 중	상	23	
진월	일어서며	중	16	
썸머솔트 킥	↓↑	중		태그파트너가 로우일 때

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
원 한판 업어치기	접근해서		30	
팔 역십자 굳히기	접근해서		30	
팔 돌리기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		45	
발다리후리기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
뒤 떨구기	배후에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or	or		상대 위치에 따라 변화
배대되치기	접근해서 ←		35	
리당	접근해서 →➡		35	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
풍아	접근해서 ↘		35	
얼티미트 태클	↙		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	
암운 조르기	태클 중 ↓ N		5, 8, 8, 35	
완납십자고	태클 중 +	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후	별도설명	5, 5, 5, 25	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 중 상 중 상 상 하 중 중
	상 상 중 중 하 중 상 중 하 중
	상 상 중 중 중

포레스트 로우

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	5, 12	레버 앞 입력시 공격력이 6, 12
스텝 인 미들킥	↘	중	18	
썸머솔트 킥(대점프 타입)	↓↑(or ↖ or ↗)	중	제자리 28, 후방 25, 전방 30	
썸머솔트 킥(소점프 타입)	↓↑(or ↖ or ↗)	중	제자리 22, 후방 15, 전방 25	입력으로 좌 썸머로 연결 (중단 25), 히트시 체인지 가능
스핀킥 콤보		상, 상, 상	16, 12, 12	
좌연권		상, 상, 상, 상, 상	5, 5, 5, 5, 5	4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 전환 가능
드래곤 너클 콤보	→	상, 중, 상	6, 5, 10	2, 3번째 공격 딜레이 가능
드래곤 너클 콤보		상, 상	6, 10	
썸머솔트 드롭	↓↑(or ↖ or ↗)	중	30	다운된 상대에 히트시 20
드래곤 로우	앉으면서	하	8	3연 하이킥으로 연결 가능
3연 하이킥		상, 상, 상	18, 10, 10	
페인트 미들킥	3연 하이킥 중 →	중	15	
슬라이딩	앉은 상태에서 ↘↓↘	하	17	
드래곤 썸머	↑	상, 중	16, 30	
드래곤 슬래쉬	→→→	중(가드 후 비틀거림)	30	
드래곤 팽	↙	가드 불능	100	↑↑ 입력으로 캔슬
시트 스핀킥 썸머	앉은 상태에서	하, 중	12, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 로우 레프트 썸머	↓	하, 중	7, 21	
프론트킥 레프트 썸머	↘ (or 일어나며)	중, 중	12, 21	
하이킥 라이트 썸머		상, 중	18, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
쇼트 스트레이트 레프트 썸머	↓(or ↓)	특중, 중	8(10), 21	
드래곤 브레스	↓	하, 상, 상, 상, 중	8, 10, 10, 10, 21	2, 3번째 공격 후에도 썸머 사용가능. 3, 4번째 공격 이후 썸머 히트시 체인지 가능. 2번째 공격 후 썸머 히트시 체인지 불가
점프 사이드킥 라이트 썸머	↑(or ↖ or ↗)	중, 중	25, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
퀵 썸머솔트 킥		중	21	히트시 체인지 가능
더블 썸머솔트 킥		중, 중	21, 21	
더블 썸머솔트 킥	↑(or ↖ or ↗)	중, 중	22, 25	
드래곤 테일	↙	하	25	
로우킥 레프트 썸머	앉은 상태에서	하, 중	7, 21	
사이드킥 라이트 썸머	일어서며	상, 중	28, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
드래곤 러시	←	중, 하, 중	12, 8, 22	3번째 공격 히트시 체인지 가능
눈 찌르기	기합 모으기 중	상	10	
스러스트 로우	기합 모으기 중	상, 하	10, 7	
오버헤드 킥	↓	중	25, 27	↓유지로 눕는다

엘보 드래곤 윙	↗●●	중, 중	15, 25	2번째 공격 후 ↓유지로 눕는다
존경	→●●	중	40	히트시 체인지 가능(캐릭터에 따라 특수한 태그 콤보 발동)
페이크	↓↑(or ↖ or ↗)	특수동작		
썸머솔트 페이크	↓↑(or ↖ or ↗) N●	25	히트시 체인지 가능	
드래곤 스톰	←●●●	상, 중, 중	12, 12, 15	2, 3번째 공격에 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 흘리기	← ● or ←●	흘리기		
하단 흘리기	↙(or ↓) ● or ↙(or ↓) ●	흘리기		
페이크 스텝	←●	흘리기		로우 전용 상, 중단 펀치 흘리기
페이크 스텝 블로우	페이크 스텝 중 ●	중	43	
트랩 레프트 블로우	페이크 스텝 성공 후 ●	중	반격기	12
트랩 라이트 블로우	페이크 스텝 성공 후 ●	상	반격기	12
트랩 라이트 로우킥	페이크 스텝 성공 후 ●	하	반격기	15
트랩 레프트 사이드킥	페이크 스텝 성공 후 ●	중	반격기	22
기합 모으기	●	특수동작		첫 공격 카운터, 차지발동 중 가드 데미지
더블 드래곤	횡이동 중 ●	중, 상	16, 22	
드래곤 백 블로우	뒤 돈 상태에서 ● or ●	상	15	히트하면 상대가 뒤를 향한다
플래쉬 잽	↓↘→●	상	12	카운터 히트시 상대 다운, 좌연권 등 ● 사용 기술로 연결
드래곤 어퍼컷	일어서며 ●	중	22	히트시 체인지 가능
드래곤 해머	→●	중	23	
드래곤 저지먼트	횡이동 중 ●●●●	중, 중, 중, 중	10, 7, 10, 27	
페이크 어퍼컷	페이크 스텝 중 ●	중	32	히트시 체인지 가능
페이크 로우	페이크 스텝 중 ●	하	10	
스텝 인 콤보	↘●●●	중, 하, 상	18, 10, 16	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
레이지 드래곤	접근해서 ●	●	7, 23	
자키 업	접근해서 ●	●	30	
절함 킥	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
드래곤 스템프	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	42	
드래곤 바이츠	배후에서 접근해서 ● or ●	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ● or ●	● or ●		상대 위치에 따라 변화
절함 펀치	접근해서 ↘●	●	30	
드래곤 폴	접근해서 ↘●●●●	불가	35	
드래곤 니	접근해서 →●	●	28	던지기 중에 체인지 가능
드래곤 다이브	→●	●	30	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↘●●●●●●●●●●	중상중상상하상상상중
↘●●●●●↓●●●●●	중상중상상하중상하중
↘●●●●●↓●●●●●	중상중상중하중상하중
↘●●●●●●●●●●	중상중상중하상상상중
↘●●●●●↓●●●●●	중상중상중하중하하중

PlayStation 2 POWER 공략왕!

레이 우롱

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
눕기	↓(or ↓)	특수동작		
도궁각	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	21	히트시 체인지 가능
뛰어 일어나기	상대가 발 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	20	
앙첨후소연무	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	하, 상	7(10), 21	1번째 공격만 하는 경우 10
뒤돌기	←(or ←)	특수동작		
배신타	뒤돈 상태에서	상	12	
배신하소타	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	8	
배신붕추	뒤돈 상태에서	중	20	히트시 체인지 가능
배신퇴	뒤돈 상태에서	중	15	
배인락	뒤돈 상태에서	중, 중, 중	15, 15, 15	사용 후 뒤돈다
배신후소연무	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하, 상	10(15), 35	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환, 1번째 공격만 하는 경우 15
후소연무	↙	하, 상	10, 25	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환, 1번째 공격만 하는 경우 15
후소퇴	↙	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
후소퇴	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
전신연포		상, 상	18, 18	사용 후 뒤돈다
선풍각	or →(or →)	중	30	선풍각 중 ↓ 입력으로 눕는다
선풍연각	선풍각 중 ↑ 입력	중, 중, 중	30, 30, 30	선풍연각 중 ↓ 입력으로 눕는다
용성하단각	→N	중, 중, 중, 중, 하	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
용성중단각	→N	중, 중, 중, 중, 중	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
랑아요진격	→N	중, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
랑아호존산	→N ↓	중, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
요진격	→N	상, 중	35, 20	
호존산	→N ↓	상, 하	35, 10	
허환각		상, 하	28, 20	사용 후 뒤돈다
뇌광하단각	→	상, 중, 중, 중, 하	30, 12, 12, 8, 15	3, 4번째 공격에 딜레이 가능
뇌광중단각	→	상, 중, 중, 중, 중	30, 12, 12, 8, 15	3번째 공격에 딜레이 가능. 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
호류퇴		중	25	사용 후 엎드린다
종조아	→N	상, 상, 중, 중	3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 가드 해체	1번째 공격이 히트한 경우 로 뇌광중(하)단각 3번째 공격으로 연결 가능
비수조	←	특수동작		
봉황선풍각	비수조 중	가드 불능	90	
응조연각	비수조 중	중, 중, 중, 중	15, 15, 15, 15	봉황선풍각으로 연결
복첨호류퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	중	18	사용 후 엎드린다
복첨소퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	하	10	사용 후 눕는다. 공격 중 입력으로 후소연무 발동. 1번째 공격 클린 히트시 15
눕기에서 엎드리기	누워있을 때 ↓	특수동작		엎드린다
엎드리기에서 눕기	엎드려 있을 때	특수동작		눕는다

뇌광도각	→→→	중	30	가드 시 주춤거림
복점활	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	하	15	사용 후 눕는다
권참연각		하, 하, 중	7, 7, 35	사용 후 엎드린다
연미락	↖ or ↗	중	15	
배신연미락	뒤돈 상태에서 ↖ or ↗	중	15	
석두	←	중	30	
취보	→ or 상대 펀치 공격에 맞춰 →	흘리기(특수동작)		레이 전용 상, 중단 펀치 흘리기
엎드리기	↓	특수동작		
취보퇴	취보 중	하	15	
취허격	취보 중	중	25	→ 입력으로 취보 전환
전신붕추		중	18, 20	히트시 체인지 가능
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)	흘리기		
취연권	횡이동 중 or 취보 중	중 상		→ 입력으로 취보 전환
허음	취보 중	특수동작		체력회복
시쌍권	→	상, 상	13, 10	→ 입력으로 학형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환
사장권	횡이동 중	상	18	→ 입력으로 호형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 용형 전환
취호격	←	상	24	→ 입력으로 취보 전환
횡이동 ➡ 배인락	횡이동 중	중	15	단발
비수조 ➡ 선풍연각	비수조 중 ←	중	30	↑로 3회 연결, 킥 중 ↓로 눕는다. 용조연각에서도 가능.

● 오형권 전환

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
사형	횡이동 중 or →	특수동작		사형 전환
용성1단 ➡ 사형	→N ↑ or ↓	중, 특수동작	10	사형 전환
용성2단 ➡ 용형	→N ↑ or ↓	중, 중, 특수동작	10, 8	용형 전환
용성3단 ➡ 표형	→N ↑ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8	표형 전환
용성4단 ➡ 호형	→N ↑ or ↓	중, 중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8, 8	호형 전환
뇌광중단각 ➡ 학형	→ ↑ or ↓	상, 중, 중, 중, 중, 특수동작	30, 12, 12, 8, 15	학형 전환

● 오형권 사형

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
사돌연격	사형 중	중, 하, 하	15, 10, 15	3번째 공격 딜레이 가능, 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환, 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환
사무	사형 중	상, 상, 상, 상, 상, 상	13, 10, 8, 6, 5, 5	
병취	사형 중	던지기	33	병취 후 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환, 로 푼다
권참각	사형 중	중	30	사용 후 엎드린다
사미	사형 중	하	11	
사형 ➡ 용형	사형 중 ↑	특수동작		용형으로 전환한다
사형 ➡ 표형	사형 중 ↓	특수동작		표형으로 전환한다

● 오형권 용형

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
용포	용형 중	중	20	→ 입력으로 호형 전환
병취	용형 중	중, 던지기	33	병취 후 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환, 로 푼다
용아	용형 중	중	25	→ 입력으로 호형 전환
용미	용형 중	상, 하	28, 20	
용아연격	용형 중	상, 중, 중, 상	15, 12, 5, 17	
용형 ➡ 랑아요진격	용형 중	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
용형 ➡ 랑아호존산	용형 중 ↓	상, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
용형 ➡ 호형	용형 중 ↑	특수동작		호형으로 전환한다
용형 ➡ 사형	용형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

● 오형권 표형

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
표수	표형 중	중	25	가드되면 종조아 2번째 공격으로 파생
표쌍조	표형 중	하, 상	10, 28	
표소퇴	표형 중	하	18	가드 or 히트시 ← 입력으로 비수조 전환
표형 ➡ 뇌광중단각	표형 중	상, 중, 중, 중, 중	26, 12, 12, 8, 15	5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
표형 ➡ 뇌광하단각	표형 중	상, 중, 중, 중, 하	26, 12, 12, 8, 15	
표형 ➡ 사형	표형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
표형 ➡ 학형	표형 중 ↓	특수동작		학형으로 전환한다
하단 흘리기	표형 중 →	흘리기		

● 오형권 호형

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
서호조	호형 중	중	25	
동호조	호형 중	중	26	
호소퇴	호형 중	하	20	
호선각	호형 중	상	32	
호선각 ➡ 용성중단각	호형 중	상, 중, 중, 중, 중, 중	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능
호선각 ➡ 용성하단각	호형 중	상, 중, 중, 중, 중, 하	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능.
호형 ➡ 사형	호형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
호형 ➡ 용형	호형 중 ↓	특수동작		용형으로 전환한다
상중단 흘리기	호형 중 →	흘리기		

● 오형권 학형

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
학돌	학형 중	중	27	
학익	학형 중	상	30	
학조	학형 중	하	20	
도학연격	학형 중	중, 상, 중, 중		2번째 공격부터 딜레이 가능
학형 ➡ 표형	학형 중 ↑	특수동작		표형으로 전환한다
학형 ➡ 사형	학형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
비공각	접근해서		30	던지는 중 체인지 가능
옷깃 조르기	접근해서		30	
회신도	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
섬광난무각	상대의 우측면으로 접근해서 or		5, 10, 25	
밀어 넘어뜨리기	배후에서 접근해서 or	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or	or		상대 위치에 따라 변화
걸어 넘어뜨리기	접근 →→		33	
도락주	↗		35	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 하 중 중 중 상 중 중 상
	상 상 하 중 중 중 상 중 하 상
	상 상 하 중 중 중 하 하 중

킹(KING)

●고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
잽저		상, 상	6, 15	레버 앞 입력시 공격력 7, 15
잽저어퍼		상, 상, 중	6, 15, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 15, 10
드롭킥	or →→	중(가드 시 비틀거림)	25	
사테라이트 드롭킥	→→→	상(가드 시 비틀거림)	40	중단판정이 되는 경우도 있다
재일킥	→→	중	26	
너클봄	↗	중	35	
아리킥	↓ or ↓↘	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓ or ↓↘	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시 공격력에 변화 생김, 3번째 공격부터 가드 가능
엘보 드롭	↑(or ↖ or ↗)	중	35	
스매쉬 어퍼	→→	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→N	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→N	초반 상단, 후반 하단 (가드 시 비틀거림)	15	
프랑켄슈타이너(던지기 거리 밖)	↘	특중	15	
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼		상, 중	10, 12	레버 앞 입력시 공격력 12, 10
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며	특중, 중	5, 15	
문설트 보디프레스		가드 불능	25	뒤돈 상태에서도 가능, 이때 공격력 30
자가 임팩트	→	상단 가드 불능	50	
엘보스팅	↓	중	25	
스피닝 스매쉬	아리킥 1발 후	중	10	아리킥 카운터시에 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다
893·킥	←	상	20	클린 히트시 30
브루탈 사이클론		중, 중	15, 21	
턴 랠리어트	뒤돈 상태에서	상단 가드 불능	50	
레그 랠리어트	축이동 중	상	54	
가드붕괴	→→	가드 불능	0	
블랙봄	→↓↘N	중	28	히트시 체인지 가능
레그 브레이커	↓↘	하	21	
애로우 스트레이트	축이동 중	상	30	카운터 히트시 주춤거림
숄더 태클	→	중	40	
기합 모으기		특수동작		첫 발째가 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
다이빙 보디프레스	→→	중	30	
롤링 소배트	→	중	23	
급소차기	뒤돈 상태에서	중	25	
엘보 훅	↘	중, 중	15, 12	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
스윙DDT	접근해서		35	
브레인 버스터	접근해서		35	
아르헨틴 백브레이커	상대 좌측면으로 접근해서 or		20, 20	
니 크래셔	상대 우측면으로 접근해서 or		42	
하프 보스턴크랩	상대 배후로 접근해서		60	
코브라 트위스트	상대 배후로 접근해서		60	
스트레치 버스터	상대 배후로 접근해서 ←→		75	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
DDT	접근해서↓↙↓↙		55	
툼스톤 파일드라이버	접근해서 ↙→		58	
자이언트 스윙	접근해서 →←↙↓↘→		70	낙법시 데미지 35로 감소
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안)	↘	던지기	45	
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안, 가드하지 않았을 때)	↘		15+45	
피규어 포레그록	접근해서 ↙		32	당하는 측에서 로 역으로 굳히게 된다(킹 데미지 26)
코코넛 크래쉬	접근해서 ↘		30	
머슬 버스터	접근해서↓↙←		50	
얼티메이트 태클	앉은 상태에서 or →↓↘		5	
점핑 파워봄	상대가 앉아있는 중에 접근해서 ↓ or ↓		45	
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			
드래곤 스크류	상대의 공격에 맞추어 ← or ←		40	잡을 수 있는 기술은 오른 킥에 한정
회전 아킬레스건 굳히기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←		37	잡을 수 있는 기술은 왼 킥에 한정
얼티메이트 태클	↓ or ↙ or →↓↘		5	로 되돌리기(아무 것도 할 수 없다)
태클펀치	태클 후	or	5, 5, 5, 5, 5	태클 후
팔꺾어 십자굳히기	태클 후		25	펀치 3발부터도 이행가능, 폴, 진, 니나, 킹만 로 반격(데미지 10)
레이지윈드	팔꺾어 십자굳히기 중		10	
무릎 십자굳히기	태클 후		20	펀치 3발부터도 이행가능, 니나, 킹만 로 반격(데미지 10)
카제 스페셜	무릎십자 굳히기 중		20, 20	
스트랭글 홀드	상대가 누워있을 때 상반신 쪽에서 ↙ or ↙		28	
자이언트 스윙	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙		15, 15	
골든 헤드버트	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙		33	
피규어 포레그록	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙		33	
굴리기	상대가 누워있을 때 좌측면에서 ↙ or ↙		0	상대를 엎어지게 한다
굴리기	상대가 누워있을 때 우측면에서 ↙ or ↙		0	상대를 엎어지게 한다
서프 보드스트레치	엎드려있는 상대의 상반신 쪽에서 ↙ or ↙		32	
하프 보스턴크랩	엎드려있는 상대의 하반신 쪽에서 ↙ or ↙		30	
카멜크러치	엎드려있는 상대의 좌측면에서 ↙ or ↙		35	
궁실고	엎드려있는 상대의 우측면에서 ↙ or ↙		37	
로프던지기	접근해서 ←		0	잡힌 시점에서는 탈피 불가능
로프던지기 ➡ 되돌리기	접근해서 ←		0	의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간
로프던지기 ➡ 내던지기	접근해서 ←		8	의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간
로프던지기 ➡ 집어던지기	접근해서 ←		10	의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간

로프던지기 ➡ 후방잡기	접근해서 ←		0	의 타이밍은 로프던지기의 59~63 프레임간
자가 드라이버	접근해서 ↓↘→		25	던지기 도중에 로 회피
보스턴크랩	자가 드라이버 중 10프레임을 기다려		25	
아치록 페이스버스터	자가 드라이버 중		30	
자가 백브레이커	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시		30	
점핑 파워봄	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시 ↑↓		60	
스탠딩 아킬레스홀드	접근해서 →↓↘		30	
인디언 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		30	회피시 킹 쪽 데미지 10
로메로 스페셜	인디언 데스록 중		50	
S.T.F	스탠딩 아킬레스홀드 중		35	회피시 킹 쪽 데미지 10
스콜피온 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		40	회피시 킹 쪽 데미지 10
암 브레이커	접근해서→↓↘		20	
트리플암 브레이커	암 브레이커 중		10, 15	
카와즈 떨어뜨리기	암 브레이커 중		20	
스트랭글 홀드	카와즈떨어뜨리기 중		25	
치킨 윙페이스록	암 브레이커 중		25	
드래곤 · 슬리퍼	치킨 중		30	
롤링 크레이들	치킨 중		70	1, 1, 2, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4,

■원더풀멕시칸 콤보 N아래에 있는 리버스 암크래치슬램부터 자이언트스윙까지를 세트로 원더풀 멕시칸 콤보라 한다

리버스 암크래치슬램 (A)	접근해서 →↘		25	
리버스 암크래치슬램 (B)	접근해서 →↘		25	
백드롭	리버스 암크래치슬램 중	or	18	당한 쪽이 A의 경우는 로, B의 경우는 로 회피
저먼 스플렉스	백드롭 중		18	
파워 봄	저먼 스플렉스 중		22	캐논볼 버스터로부터 파생된 경우는 로 회피
자이언트 스윙	파워봄 중		27	
머슬 바스터	파워봄 중		32	

■벨우드 스페셜 콤보 N아래에 있는 리버스고리 스페셜 봄부터 머슬 버스터까지를 세트로 벨우드스페셜 콤보라 한다

리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 →↘		28	
리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 ↘↘		28	앉아있는 상대를 던짐
캐논볼 버스터	리버스고리 스페셜 봄 중		18	
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터 봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	
캐논볼 버스터	축이동 중 (상대의 배후, 좌, 우를 잡았을 때)	or	18	상대를 정면에서 잡았을 때는 리버스고리 스페셜 봄, 뒤에서 잡았을 때는 회피 불가
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	

●10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 하 던지기

니나 윌리암즈 (NINA WILLIAMS)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	4, 10	로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력이 5, 10
쌍장파	→ or →→ or 일어서는 중에	중	20(30)20	클린 히트시 공격력 30(→→는 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	(↘),	상(중), 상, 상	4, 10(15), 15	↘로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬		상, 상	10, 15	
PK 콤보		상, 상	10, 20	
PDK 콤보	↓	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→(or →→)	중	20	클린 히트시 30. 가드되거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다
플래쉬 콤보	↘	중, 상, 상	10, 10, 6	
래피드킥 콤보	↘	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼스트 레이트	↘	중, 상	10, 15	마지막에 로 트리플 스매쉬로 파생된다
헌팅킥 콤보	↗	상, 하, 상	20, 10, 14	
레이브킥	↓ N or 앉은 상태에서 N	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→	중	20	상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해협으로 파생된다
헌팅 스완	↙(↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥		상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓ N or ↓ N	하, 상	12, 15	
제일 크래쉬	(↘), ↓	상(중), 상, 하, 상	4, 10(15), 10, 15	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
세메터리 크래쉬	(↘), ↓	상(중), 상, 하, 중	4, 10(15), 10, 10	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
연격쌍장파	(↘), →	상(중), 상, 상, 상, 중	4, 10(15), 6, 6, 20	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
연격쌍장파	(↘), →	상(중), 상, 중	4, 10(15), 20	연격쌍장파의 바리에이션
레그 브레이크 콤보	↓(or ↓) ↓	하, 하	12, 7	
디바인 캐논	↓↙ or ↙	중	25	히트시 체인지 가능
슬라이서	↙	하	7	
디바인 캐논 콤보	↙	하, 중	7, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
사이드스텝 스타브	↙	중	20	클린 히트시 공격력 30
스파이크 콤보 & 라이트 하이킥		상, 하, 상	25, 10, 15	
스파이크 콤보 & 라이트 어퍼		상, 하, 중	25, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스파이크 콤보 & 라이트 로우킥	↓	상, 하, 하	25, 10, 7	
크리어택 & 레프트 로우킥	↘ ↓	중, 상, 하	10, 12, 10	↘ 중 ↑ or ↓로 횡이동. 4번째 공격에서 나 로 전환 가능. 4번째 공격인 가 히트되면 체인지 가능

크리어택 콤보	↘3 2 1 4	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	↘3 2 중 ↑ or ↓로 횡이동
크리어택 & 레프트 하이킥	↘3 2 3	중, 상, 상	10, 12, 20	↘3 2 중 ↑or ↓로 횡이동
크리어택 & 라이트 하이킥	↘3 2 4	중, 상, 상	10, 12, 15	딜레이 가능, ↘3 2 중 ↑ or ↓로 횡이동
쉐이크 쇼트	횡이동 중 1	중	15	
리프트 쇼트	횡이동 중 2	중	15	
래피드 콤보 & 레프트 로우킥	↘3 3 3 3	중, 상, 상, 하	10, 6, 8, 10	
래피드콤보 & 쌍장파	↘3 3 3 2 1→1+2	중, 상, 상, 상, 상, 중	10, 6, 8, 10, 6, 20	
재밍 콤보 & 라이트 어퍼	4 3 2	상, 하, 중	15, 15, 10	레버 앞 입력시 16, 15, 10, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
재밍 콤보 & 라이트 로우킥	4 3 ↓4	상, 하, 하	15, 15, 7	레버 앞 입력시 16, 15, 7
재밍 콤보 & 라이트 하이킥	4 3 4	상, 하, 상	15, 15, 15	레버 앞 입력시 16, 15, 15
랜딩 킥 & 라이트 어퍼	↗N↓3 2	하, 중	25, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
랜딩 킥 & 레프트 미들킥	↗N↓3 3	하, 중	25, 15	
랜딩 킥 & 라이트 하이킥	↗N↓3 4	하, 상	25, 15	
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘3 4	중, 상	10, 15	
후르즌 킥	↓(or ↓) 2 4	특중, 중	8(10), 15	
스파크 콤보	1(↘1), 2 1 4	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘1로 시동한 경우 2번째 공격 공격력은 15
라이트 로우킥 & 백 스핀촙	↓(or ↓) 4 1	하, 상	10(7), 10	딜레이 가능, 백 스핀촙 중 ↑ or ↓로 촙을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	4 3	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓) 3 2	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 어퍼	2↓3 2	상, 하, 중	10, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 하이킥	2↓3 4	상, 하, 상	10, 10, 15	
킬링 블레이드	←1	상	15	
어썰트 콤보	↘3 1 2→1+2	중, 상, 상, 중	10, 10, 6, 20	
턱베기	↓↘2	중	25	히트시 체인지 가능
엘프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓ 3+4	다운공격	16	상대 다운이 아닐 경우는 공격력 10
펄킥	→→3 or ↓↘→3	중	25	
레그 스윕	↓↘4	하	15	
따귀	←2	상	15	
왕복따귀	←2 2	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
수면깎기	횡이동 중 4	하	10	
턱찌르기	→→2	상	21	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
고속 턱찌르기	→→2	상	15	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
헬프핸드	↙1	중	10	
목깎아치기	→→1	상	14	클린 히트시 21
나선쌍파	횡이동 중 1+2	중	20	클린 히트시 30
데빌키스	↓↘→↙2+3	상단 가드 불능	0	히트되면 상대 비틀거림
기합 모으기	1+2+3+4	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
스파이더 니	일어서며 3	15	히트시 1+2로 팔걸어 굳히기로	
레이핸즈	↘1+2	중, 중	6, 8	
더블 쇼트	횡이동 중 1 2	중, 중	15, 15	
쉐이크 쇼트 ➡ 장악 스텝	횡이동 중 1 →	중	15	
쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이	횡이동 중 1 ←	중	15	
PK 러시 1	2 3 3 2	상, 상, 하, 중	10, 20, 10, 10	4번째 공격 히트시 체인지 가능
PK 러시 2	2 3 3 4	상, 상, 하, 상	10, 20, 10, 15	
PK 러시 3	2 3 3 ↓4	상, 상, 하, 하	10, 20, 10, 7	

PK 러시 4		상, 상, 상	10, 20, 15	
원투스파이크 콤보 1		상, 상, 상, 하, 중	4, 10, 20, 10, 10	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 10, 5번째 공격 히트시 체인지 가능
원투스파이크 콤보 2		상, 상, 상, 하, 상	4, 10, 20, 10, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 15,
원투스파이크 콤보 3	↓	상, 상, 상, 하, 하	4, 10, 20, 10, 7	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 7,
원투레프트 하이 & 라이트 하이		상, 상, 상, 상	4, 10, 20, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 15
크릭 러시 1	↘	중, 상, 상, 하, 중	10, 12, 20, 10, 10	5번재 공격 히트시 체인지 가능
크릭 러시 2	↘	중, 상, 상, 하, 상	10, 12, 20, 10, 15	
크릭 러시 3	↘ ↓	중, 상, 상, 하, 하	10, 12, 20, 10, 7	
크릭 러시 4	↘	중, 상, 상, 상	10, 12, 20, 15	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
거반 팔꿈치치기	접근해서		35	
거반 팔꿈치치고굳히기	거반팔꿈치치기 중	미정	10	
무릎십자고	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
끌어돌리기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
전방회전 역십각조르기	상대 배후로 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘		33	
목잡아 던지기	접근해서 ↗		40	던지기 중 체인지 가능
장악	접근해서↓↘→		15	
목십자굳히기	장악 중			30 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지5
이산응우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사복고	장악 중		15, 15	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
수념안고	완사복고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
고열완십자고	완사복고 중		45	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
해협	접근해서↓↘→		15	
아킬레스건 굳히기	해협 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
점프 아킬레스건 굳히기	→→→		20, 20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
무릎십자 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		35	
회전 아킬레스건 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		45	
앞구르며 팔십자굳히기	해협 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
실각	접근해서 ↓↙←		15	
만세고	실각 중		28	
고열완십자고	만세고 중		45	
수념안고	만세고 중		35	
입역협고	실각 중		20	
이문응우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

10단 콤보

커맨드	판정
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 하 중
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 하 중 하 중

요시미츠(YOSHIMITSU)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
인법양염	→→	중	30	
인법초치	인법양염 중	상	40	
인법만갑	←	상, 상, 상, 상, 상, 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인법만삼	↙	하, 하, 하, 하, 하	12, 7, 7, 5, 5	
삼산화		상, 상, 상	20, 20, 21	
인법만차	↗	중	10	
취설(눈보라)	→→	중	20	
도목축	인법만삼 중 →	중	12	
참곡검	↙	가드 불능	10	
절명검	←←	가드 불능	90	
번개		상, 중	30, 30	
이슬치우기	앉아 전진 시작시	하	12	
PK 콤보		상, 상	12, 21	
PDK 콤보	↓	상, 하	12, 8	
만자앉기	↓			
천각	만자앉기 중 레버 중립	체력 회복		체력을 한번에 5씩 회복한다
비공검	전방 대점프 시작시	비공습검 준비동작		
비공습검	비공검 중↓	가드 불능	25	비공시간에 의해 공격력이 점차 25, 30, 40으로 강해짐
선풍검	←←N	가드 불능	30	절명검 동작이 시작하면 곧 레버를 중립에 놓고 를 누른다
인법만국	↙	중, 중, 중, 중, 중, 중	10, 10, 12, 12, 14, 15	
불혹	→→	가드 불능	100	
극·불혹	→→ →→	가드 불능	100	
혹	→→ N	불혹 캔슬		등을 돌리고 서게 된다
불우	↓	가드 불능(자살기)	60	
일향포		중	30	히트시 체인지 가능
화륜	←	축이동		체력소모기(8씩 소모됨)
천각무공무	천각 중 ← or →	워프기술		워프
연옥검	↙ N ↙	가드 불능	15	레버를 놓으면 벤다. 15, 23, 27, 43, 65, 107. 한걸음 걸을 때마다 공격력이 올라감
화염	앉은 상태에서 ↙←	가드 불능	20	
초치포	→→	중, 상, 중	30, 40, 30	3번째 공격 히트시 체인지 가능
만이권·일	→	상	12	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
만이권·이	뒤돈 상태에서	상	15	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
천각만국	만자앉기 중	중	10	
천각일향포	만자앉기 중	중	30	히트시 체인지 가능
진전	→ ↙ …	상, 중…	12, 10, 12, 12, 14, 15	
탄가르기	→→	중, 가드 불능	20, 18	
귀계	↘	중, 상, 상, 중	15, 12, 12, 24	딜레이 가능
자전	↘	중, 상	15, 12	
지뢰인	(↓로 취소 가능)	가드 불능	20	
만이도차기	↑(or ↖or ↗)	중	앞 25, 위25, 뒤17	
인법양염·이	→→	중	22	
어령꺾기	인법양염·이 중 or 무상 중	던지기		체력을 흡수하여 자신을 회복

어령되돌리기	인법양염 · 이 중 →● or 무상 중 →●	던지기		체력을 깎아 상대방 회복
지뢰달리기	지뢰인 중 →→ or ←←	가드 불능	15, 15, 15	
뛰어서 지뢰	지뢰인 중 ↖ or ↑ or ↗	가드 불능	25	
자전국	↘● ● ↙● ●…	중, 상, 중…	15, 12, 10, 10, 12, 12, 14, 15	
허공습검	↗●←	가드 불능	35	
농차	↓↘→●	가드 불능	15, 28	
독모으기	←●	특수동작		
독무	독모으기 중 아무 버튼	가드 불능	35	
만혈영	↓●←● ● ● ● ●	가드 불능	3, 3, 3, 3, 3	
요시미츠 블레이드	←●	가드 불능	25	
황천달리기	→→●	중	18	카운터 히트시 ↓●로 앉는다(카운트 히트시는 던지기가 된다)
스윕킥	↓N ↙●	하	12	
무상	횡이동 중 ●	특수동작		
전생	무상 중 →	가드 불능	10	
지전포	지뢰인 중 ●	중	30	
동섬화	만차 중 ←●	특중	2	만차로부터 파생(만갈)
강섬화	동섬화 중 ●	중	20	만차로부터 파생(만차)
은섬화	동섬화 중 ●	특중	15	만차로부터 파생(뒤로 구르기)
금섬화	은섬화 중 ↙●	가드 불능	15	만차로부터 파생(연옥검)
기합 모으기	●	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
지뢰인 ➡ 만자않기	지뢰인 중 ↓●	특수동작		
위를 보며 다운 중 ➡ 만자않기	위를 보며 다운 중 ●	특수동작		
만차 ➡ 일향포	↗● ●	중, 중	10, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
유설	횡이동 중 ●	상	21	
일륜파기	↓●	가드 불능	12	클린 히트시 18
부 · 선풍검	↙●	특수동작		
합장	횡이동 중 ●	중	21	
아시로	횡이동 중 ●	중	20	히트시 체인지 가능
두개	지뢰인 중 ●	중	22	
발레리나 킥 ➡ 일향포	●, ↓●	상, 중	30, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스텝인 어퍼	↘●	중	13	히트시 체인지 가능
만화륜	←● ●	상, 축이동	10	인법만갈의 몇타째라도 ●로 전환 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
쌍파	접근해서 ●	●	30	
물방울	접근해서 ●	●	30	
지옥차	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	15, 25	
꼭두각시춤	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	15, 25	
인법풍진	상대 배후로 접근해서 ● or ●		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
인법 들어메치기	↓↙←●	●	50	
하단 흘리기	↙(or↓) ● or ↙(or↓) ●			

● 10단 콤보

커맨드	판정
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 상 중 중 중 중 가드 불능 가드 불능
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 중 중 상 상 하 상 중
● ● ● ● ● ● ● ● ●	상 상 중 상 상 상 상 중

린 샤오유

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
가추장	↙	중	25	클린 히트시 37. 카운트 히트 후 도발 10이 나간다.
작연수		상, 상	4, 7	레버 앞 입력시 공격력 6, 7
작연포	↓	상, 중	레버 앞 입력시 공격력 5, 10	
왼 흘리기 ➡ 뒤돌기	←	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←의 경우는 히트해도 정면
오른 흘리기 ➡ 뒤돌기	←	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←의 경우는 히트해도 정면
상보장권	↘	중	10	
상보장권 ➡ 뒤보기	↘	중	10	
비배장	↑	중	5	
비배장 ➡ 정면보기	↑	중	5	
전벽	↑	중	5, 8	
전벽가횡	↑	중	5, 8, 12	
전벽가횡 가추장	↑	중	5, 8, 12, 25	
비배장보	↑	중	5, 8	
오용반타	↓	중	7, 7, 7	
오용반타 ➡ 용황세	↓	중	7, 7, 7	
주익배장 ➡ 뒤돌기		상, 중	8, 10	
주익배장	↘	상, 중	8, 10	
탕건 ➡ 뒤돌기	일어서며	중	12	
도타연난	↘	중	15	
삽보도장	앉은 상태에서 ↘	특중	10, 15	
삽보도장 1타 ➡ 뒤돌아 앉기	앉은 상태에서 ↘ ↘	특중	10	
활면각	→	상	25	
이합퇴	→→	중	13	
소퇴배신격	앉은 중	하, 상, 상, 중	8, 6, 6, 12	4번째 공격에 딜레이 가능. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
부신등퇴	→→	중	25	
전선소퇴	앉은 상태에서 ↘	하, 하	6, 10	첫 번째 공격에서 멈추면 봉황세가 된다
창공포	일어서며	중	14	
고월섬	↗	중	25	
파보	←	특수이동		
파보맹호장	파보 중	중	25/30/35	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다. 클린 히트시 (37/45/52)
파보쇄벽	파보 중	가드 불능	40/50/80	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다
탕건	일어서며 →	중	12	정면보기가 된다
쌍벽장	→→	중, 중	12, 27	
부인각	↙	하	10	
천상십자황	→→	중	25	
암각	↙	가드 풀기		
옆 구르기 횡이동	→	특수이동		상대 우측으로 이동한다
앞 구르기 횡이동	→	특수이동		상대 좌측으로 이동한다
회전 횡이동		특수이동		화면 안쪽으로 이동한다
회전 횡이동	↓	특수이동		화면 바깥으로 이동한다

PlayStation 2 POWER 공략왕!

앉아 돌기	앉은 상태에서 ↙	특수이동		
도발 1		특수이동		
도발 2		특수이동		데미지는 없지만 히트는 있다
기합 모으기		특수이동		첫 번째가 카운트가 된다. 발동 중 가드 데미지
격벽장		중	24	
봉황쌍연퇴	←	상, 상	13, 15	←의 경우 정면으로 돌아서 착지한다
도타연장	↘	중, 중	8, 12	히트시 체인지 가능
뒤돌기	←			
등돌기 ➡ 배신격	뒤돌기 중	상, 상, 중	10, 10, 15	3번째 공격에 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 호미각	등돌기 중	중	16	히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 배신하단각	등돌기 중 ↓	하	15	
등돌기 ➡ 배신하단각 ➡ 정면보기	등돌기 중 ⬇	하	15	
등돌기 ➡ 뒤구르기 ➡도궁각	등돌기 중 →	중	25	
등돌기 ➡ 도계석	등돌기 중 →➡	중	20	
등돌기 ➡ 봉황세	등돌기 중 ↓	특수이동		
등돌기 ➡ 뒤구르기	등돌기 중 →	특수이동		
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중	특수이동		화면 안쪽으로 이동
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중 ↓	특수이동		화면 바깥쪽으로 이동
등돌기 ➡ 암각	등돌기 중 ↓	가드풀기		
봉황세	↓ or ⬇			
봉황세 ➡ 좌도령	봉황세 중	중	7	
봉황세 ➡ 우도령	봉황세 중	중	12	
봉황세 ➡ 궁보반주 · 빠른 것	↓ or 자세 변환시 바로	중	14	기술은 빨리 나오지만 경직시간은 길다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 느린 것	봉황자세 중	중	16	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 약간 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 아주 느린 것	봉황자세 중 ↓	중	25	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 하조	봉황자세 중	하	15	
봉황세 ➡ 봉황연조	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗	중, 상	15, 23	
봉황세 ➡ 봉황연퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗	중, 중	15, 25	
봉황세 ➡ 소퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ 착지시	하	19	
봉황세 ➡ 봉황선각	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗N	중	30	히트 후 상대가 뒤를 본다
봉황세 ➡ 중단차기	봉황세 중	중	23	
봉황세 ➡ 중단차기 ➡ 뒤돌기	봉황세 중 ←	중	23	
봉황세 ➡ 부채차기	봉황세 중	하	15	
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 ↑	하	15	화면 안쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 ↓	하	15	화면 바깥쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 전선소퇴	봉황세 중 →	하, 하	7, 10	
봉황세 ➡ 등공파각	봉황세 중 ↑	중, 중	8, 12	등공파각의 ⬆로 뒤를 향한다
봉황세 ➡ 봉황익퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗N	중	25	
봉황세 ➡ 엎드리기	봉황세 중 ↓	특수동작		
봉황세 ➡ 점프	봉황세 중 ↑	특수동작		
봉황세 ➡ 뒤돌기	봉황세 중 →	특수동작		
봉황세 ➡ 앞구르기	봉황세 중 →	특수동작		

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
요시도파	접근해서		10, 20	
유수락	접근해서		30	
선모	상대의 좌측면에서 접근해서 or		45	
리선모	상대의 우측면에서 접근해서 or		38	
배념퇴락	배후에서 접근해서 or		50	
뒤돌기에서 던지기 잡기 1	상대의 뒤를 향해 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 돌지 않는다
뒤돌기에서 던지기 잡기 2	뒤를 향해 ➞ or ➞	or		

봉황세에서 던지기 잡기	봉황세 중 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 돌지 않는다
공작도퇴	→		4	
비연유무	상대의 뒤를 향해 →→		17, 30	
끌어던지기	접근해서 ↓↙←		35	
상·중단 흘리기				
뒤돌기 ➡ 상중단 흘리기	뒤돌기 중			
뒤돌기 ➡ 하단 흘리기	뒤돌기 중 ↓			

● 10단 콤보

커맨드	판정
↑	중 상 상 중 중 상 하 하 중 중
↑	중 상 상 하 하 중 중 하 중 중

화랑

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지		특수동작		
레프트 플라밍고 페인트	→ N	특수동작		아무 것도 하지 않으면 왼발 자세로 돌아간다
더블 잽		상, 상	5, 8	레버 앞 입력시 6, 8
더블 잽 로우킥		상, 상, 하	5, 8, 10	레버 앞 입력시 6, 8, 10
더블 잽 로우 & 하이킥		상, 상, 하, 상	5, 8, 10, 18	레버 앞 입력시 6, 8, 10, 18
원투 펀치		상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 6, 10
원투 사이드킥		상, 상, 중	5, 10, 16	레버 앞 입력시 6, 10, 16
원투 라운드킥		상, 상, 상	5, 10, 25	레버 앞 입력시 6, 10, 25, 클린 히트시 6, 10, 37
미들백 블로우 ➡ 오른발자세	→	중	15	오른발자세가 된다
미들백 블로우 ➡ 왼발자세	→	중	15	왼발자세가 된다
바디 블로우	↘	중	10	
라이트킥 콤보		상, 상, 상, 중	14, 10, 10, 20	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 왼발자세		상, 상	14, 10	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 오른발자세	→	상, 상	14, 20	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 왼발자세	←	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 오른발자세	→	상, 상, 상	14, 10, 25	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 라이트플라밍고		상, 상, 상	14, 10, 10	라이트 킥콤보 파생기
라이트킥 콤보 로우		상, 상, 상, 하	14, 10, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
RL 킥 ➡ 왼발자세	→	상, 중	14, 17	
RL 킥 ➡ 오른발자세		상, 중	14, 20	
오른 상단킥 ➡ 우 플라밍고	→	상	20	
오른 상단킥 ➡ 우 중단차기	→	상, 중	20, 15	
파이어 크래커	↓	하, 상	7, 22	2번째 공격 히트시 체인지 가능
우 반월축 ➡ 오른발자세	←	상	28	
발목베기	↙	하	10	
발목베기 페인트 내려찍기	↙	중	30	
도끼차기	일어서며	중, 중	13, 15	오른발자세가 된다
바쥬카 킥	→→	상	30	
라이징 블레이드	→ N ↓ ↘	중	23	히트시 체인지 가능
레프트킥 콤보		상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능

PlayStation 2

POWER 공략왕!

레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥		상, 중, 상	15, 12, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥		상, 중, 상, 중	15, 12, 20, 15	레프트킥 콤포 파생기
레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥		상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥		상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 10, 12	레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 로우	↓	상, 중, 하	15, 12, 7	
레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥	↓	상, 중, 하, 상	15, 12, 7, 13	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 왼발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥 ➡ 오른 중단킥	↓	상, 중, 하, 상, 중	15, 12, 7, 13, 15	레프트킥 콤포 파생기
사이드킥 콤보	↘	중, 중	17, 21	
헌팅 호크	↗	중, 중, 상	15, 14, 25	
에어 팡		중	15, 28	
회전 발뒤꿈치 내려찍기 ➡ 오른발자세	→➡	중	30	
힐 익스플로전	↗	가드 불능	40	←⬅로 캔슬 우 플라밍고 자세가 된다
스텝 인사이드킥	→ or →N↓↘	중	22	
날라차기 ➡ 레프트 플라밍고	↑	상	20	
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기		특수동작		오른발자세의 뒤돈 상태가 된다
왼발자세 뒤돈 상태에서 스텝 체인지	왼발자세 배후를 보이고 있을 때	특수동작		오른발자세가 된다
하이 백블로우	←	상	12	
라이트 플라밍고 페인트	→N	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발 자세로 되돌아간다
스매쉬 로우 & 라이트 하이	↓	특중, 상	12, 13	2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
플라즈마 블레이드	왼발자세 배후를 보이고 있을 때	중	20	히트시 체인지 가능

● 오른발 자세

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지		특수동작		
라이트 플라밍고 페인트	→ N	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
잽 스트레이트		상, 중	10, 12	
라이트닝 블로우		상, 상, 중	6, 10, 12	왼발자세로 되돌아간다
라이트 리버스킥		상, 상	15, 27	RL→로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다
체인 소우힐		상, 중	15, 20	
스핀 킥	←	상	32	
플라즈마 블레이드	→	중	20	
컷 백	→➡	중, 상	18, 20	
더블 스크류		하, 상	15, 40	2번째 공격을 상대가 가드하면 옆을 향한다. 왼발자세로 되돌아간다
롤링 라이트킥		상	36	클린 히트시 54, 왼발자세로 되돌아간다
좌 반월축	←	상	28	왼발자세로 되돌아간다
셋업 ➡ 레프트 플라밍고	→	상	18	
셋업 ➡ 오른발자세의 뒤돌기	→⬅	상	25	
힐 나이프	→	상, 하	18, 20	왼발자세로 되돌아간다
헌팅 소베트	→➡	상	25	
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기		특수동작		왼발자세의 배후가 된다
오른발자세의 배후에서 스텝 체인지	오른발자세의 배후를 보이고 있을 때	특수동작		왼발자세가 된다
라이트 사이드킥	↘	중	12	
라이트 리버스킥 콤보		상, 상, 상	6, 15, 27	왼발자세로 되돌아간다. 2번째 공격 →로 라이트 플라밍고가 된다. 오른발자세로 되돌아간다

라이트PK 콤보		상, 상	6, 25	왼발자세로 되돌아간다
라이트 잽 & 스핀킥	←	상, 상	6, 32	
플라즈마 블레이드	오른발자세에서 배후를 보이고 있을 때	중	20	

● 레프트 플라밍고

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레프트 잽	레프트 플라밍고 중	상	7	
레프트 백블로우	레프트 플라밍고 중	중	12	오른발자세가 된다
플라밍고 라이트 소베트	레프트 플라밍고 중	상	28	라이트플라밍고가 된다
플라밍고 라이트 스위프	레프트 플라밍고 중 ↙	하	15	
플라밍고 레프트 로우킥	레프트 플라밍고 중 ↙	하	12	
플라밍고 레프트 힐	레프트 플라밍고 중 →	중	18	오른발자세가 된다
플라밍고 레프트 액셀	레프트 플라밍고 중 ←	상	32	
플라밍고킥 콤보	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상	12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상	12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환. 레버를 길게 입력하면 왼발자세로 변환. 플라밍코킥 콤보 파생기
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기 ➡ 우 중단차기	레프트 플라밍고 중	중, 중, 상, 중	12, 10, 20, 15	플라밍고킥 콤보 파생기
킬링 호크	레프트 플라밍고 중	가드 불능	80	←←로 캔슬 왼발자세가 된다
레프트 플라밍고 스텝핑	레프트 플라밍고 중 →	특수동작		
레프트 플라밍고 백대시	레프트 플라밍고 중 ←	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	레프트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	레프트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
라이트 힐랜스	레프트 플라밍고 중 ←	중	21	오른발자세가 된다. 히트시 체인지 가능
플라밍고 사이드킥 콤보	레프트 플라밍고 중	중, 중	12, 21	

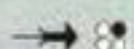
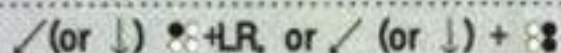
● 라이트 플라밍고

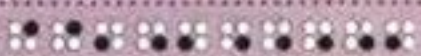
기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
라이트 잽	라이트 플라밍고 중	상	7	
레프트 백블로우	라이트 플라밍고 중	중	12	
플라밍고 레프트 소베트	라이트 플라밍고 중	상	25	
플라밍고 라이트 로우킥	라이트 플라밍고 중 ↙	하	13	
플라밍고 레프트 스위프	라이트 플라밍고 중 ↙	하	15	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 힐	라이트 플라밍고 중 →	중	18	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 액셀	라이트 플라밍고 중 ←	상	32	
플라밍고 라이트 사이드킥	라이트 플라밍고 중	중	20	
라이트 플라밍고 스텝핑	라이트 플라밍고 중 →	특수동작		
라이트 플라밍고 백대시	라이트 플라밍고 중 ←	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	라이트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	라이트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
레프트 힐런스	라이트 플라밍고 중 ←	중	21	왼발자세가 된다. 히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	해제	공격력	비고
호크윈드			20, 10	
서프라이즈 썬더힐	접근해서		20, 10	
스톰브링거	상대의 좌측면으로 접근해서 or		38	5, 7, 6, 10
데스프레셔	상대의 우측면으로 접근해서 or		22, 22	
페인킬러	배후에서 접근해서 or		55	
뒤돈 상태에서 잡기	상대에게 배후를 보이고 있을 때 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던진 후에는 뒤를 향한다.
데몬 힐	↓↙←		40	
소드 피시스로우	↓↙		30	

PlayStation 2

POWER 공략왕!

코브라 바이트스로우	→		30	
하단 훑리기	↙(or ↓) +LR, or ↙ (or ↓) +			
볼 브레이카	→		18, 12	

● 10단 콤보

커맨드	판정
라이트 플라밍고에서	중상상하중중하상중상
레프트 플라밍고에서	중상상하중중하상중상

에디 고르도

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	6, 15	
데코판	↙	상	15	↙ 연속 입력으로 연속적으로 발동. 2번째 공격 후부터 상단으로 공격력 30
데코판 ➡ 물구나무	↙ ←	상, 중	15, 12	
트로카·에·피아오		하, 하	10, 10	레버 중립으로 주저앉기
트로카·에·피아오 ➡ 물구나무	←	하, 하	10, 10	
트로카·에·피아오·바이아	트로카·에·피아오 중	하, 하, 하	10, 10, 15, 15	
카베이린냐	→	중	30	
레베르사오		중	16	
아우·바츄드	→	중	20	
아우·바츄드 ➡ 물구나무	→ ←	중	20	
아우·바츄드 ➡ 트로카·에·피아오	→	중, 하, 하	20, 10, 13	
하스티라·에·시바타	↙	하, 중	12, 25	
바이아	↙	하, 하	12, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
콤비나소·바이아	↙	하, 하, 하	12, 15, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
바이아·사베사다스	↙	하, 하, 중	12, 12, 20	
바이아 ➡ 마카코·엔페	↙ N	하, 상	12, 15	마카코·엔페 이후 파생기술 연결 가능
하스티라 ➡ 라데라오·트로카	↙ N	하, 중	12, 13	
사바·지라토리아	↑ or ↗	중	28	
마카코·엔페	←	상	15	
마카코·엔페 ➡ 하스티라·에·시바타	←	상, 하, 중	15, 12, 25	마카코·엔페 파생기술
콤비나소·마카코·엔페	←	상, 중, 중	15, 12, 25, 20	마카코·엔페 파생기술
콤비나소·프라콘	→	상, 상, 중	8, 10, 12	
사파·바이샤	↘	하	12	
마카코·데·라도		중	18	사용 후 ← 입력으로 물구나무
수이·시쥬	↑(or ↖ or ↗)	중	20	
수이·시쥬 ➡ 주저앉기	↑(or ↗ or ↖) ↙(or ↓)	중	20	
에스파다 ➡ 물구나무	→	중	15	
벤린	←	중	10	
지라르	→	특수동작		
지라르 ➡ 앉기	→ ↓	특수동작		
지라르 ➡ 바이사슈타르	→	하	20	
지라르 ➡ 아우토슈타르	→	상	35	
벤린·프라다	→	중	30	

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
벤린 · 프라다 ➡ 주저앉기	→→ ↓	중	30	
벤린 · 프라다 ➡ 물구나무	→→ ←	중	30	
레베르사오 · 지라토리아		중, 중	16, 28	
비리바	↘	중	20	히트시 체인지 가능
가판요토 ➡ 물구나무	↘	중	15	
가판요토 ➡ 주저앉기	↘ ↓ or ↙	중	15	
코토베라다	↘	중	15	
메이오슈타르	일어서며	중	15	
라도슈타르	일어서며	상	25	
푸마사	↙	가드 불능	40, 40	←←입력으로 캔슬
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
헤란파고 ➡ 주저앉기		중	21	
와스나	↖ or ↑ or ↗	상	21	
이즈카라디온	←	상	17	
콤보지라르		상, 상, 특수동작	6, 15	

● 앉은 상태

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
앉은 상태 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ↘	특수동작		
사베사다스	앉은 상태에서	중	20	
페인트 사베사다스	앉은 상태에서	중	30	
도우프로	앉은 상태에서 or 일어서며	중	12	
도우프로 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ← or 일어서며 ←	중	12	
도우프로 ➡ 주저앉기	앉은 상태에서 ↓ or 일어서며 ↓	중	12	
호래	앉은 상태에서 ↙	중	15	

● 주저앉은 자세

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
주저앉기 ➡ 메이오슈타르	주저앉기 중	중	10	
주저앉기 ➡ 사베사다스	주저앉기 중	중	20	
토우파온	주저앉기 중	하, 하	12, 10	
아바란시	주저앉기 중	중	25	
아바란시 · 캔슬 킥	주저앉기 중	중	15	
콤비날 · 아바란시	주저앉기 중	중, 중	10, 25	
트로카 · 에 · 아타카르	주저앉기 중	중	20	
주저앉기 ➡ 아자슈타르 ➡ 트로카 · 에 · 피아오	주저앉기 중	하, 하	12, 10, 10, 10	
주저앉기 ➡ 하단차기 ➡ 지라토리아	주저앉기 중 N	하, 중	7, 28	

● 징가

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
징가 (횡이동)		특수동작		화면 안쪽으로 횡이동
징가 (횡이동)	↓	특수동작		화면 바깥쪽으로 횡이동
아르마다 · 프라다	징가(or 횡이동) 중 ↑	중	25	
아르마다 · 프라다 ➡ 주저앉기	징가(or 횡이동) 중 ↑ ↓	중	25	
아르마다 · 프라다 ➡ 비리바	징가(or 횡이동) 중 ↑	중, 중	25, 20	
아르마다 · 프라다 ➡ 바이사안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중 ↑ ↓	중, 하	25, 15	
라테라오 · 트로카	징가(or 횡이동) 중	중	15	
라테라오 · 트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←	15		히트 or 가드가 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 된다.
바이사 · 트로카	징가(or 횡이동) 중	하	12	
바이사 · 트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←	하	12	
바이사 · 트로카 페인트 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ←	하	12	
바이사 · 트로카 · 에 · 에스페료	징가(or 횡이동) 중 N	하, 하	12, 25	
바이사 · 트로카 ➡ 안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중	하, 중	12, 20	
콤비나소 · 우나	징가(or 횡이동) 중	상, 상	12, 15	

콤비나소 · 란사르	징가(or 횡이동) 중	상, 중	12, 20	펀치의 1번째 공격으로 를 입력해 두면 2번째 공격 히트시 체인지 가능
콤비나소 · 우나 ➡ 에스케르다슈타르	징가(or 횡이동) 중 N	상, 상, 중	12, 15, 13	
파이스카	징가(or 횡이동) 중	상, 중	6, 6	
파이스카 ➡ 앉기	징가(or 횡이동) 중 ↓	상, 중	6, 6	
스페셜 · 콤비나소 · 요토리	징가(or 횡이동) 중 ↙/↗	상, 중, 중, 중, 중	6, 6, 25, 18, 20	
트로바온	징가(or 횡이동) 중	상	50	
아타카르 · 케이쇼	징가(or 횡이동) 중	중	18	
빙가진봐	징가(or 횡이동) 중	하	17	

● 물구나무 자세

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
물구나무	→	특수동작		???
물구나무 ➡ 뒤로 굴러 앉기	물구나무 중 ←	특수동작		
물구나무 ➡ 앞으로 굴러 앉기	물구나무 중 ↘	특수동작		
물구나무 ➡ 전진	물구나무 중 →	특수동작		
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 물구나무	물구나무 중 →	특수동작		
물구나무 ➡ 낮은 자세	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 안쪽)	물구나무 중 ↑	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 바깥쪽)	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 ➡ 하단 킥	물구나무 중 ↑(or↓) or ↑(or ↓)	하	25	
파라푸조	물구나무 중	특중, 상	12, 12	
물구나무 ➡ 파라푸조 트로카 · 에 · 피아오	물구나무 중	특중, 상, 하, 하	12, 12, 10, 13	
물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오	물구나무 중	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 테하슈타르	물구나무 중	하	15	
물구나무 ➡ 테하슈타르 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	특수동작		
브카온	물구나무 중 ↓	중	25	히트시 체인지 가능
물구나무 ➡ 레프트 펀치	물구나무 중	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치	물구나무 중	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치 바이사 · 트로카 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 바이사 · 트로카 로슈타르	물구나무 중	중, 하, 하		
물구나무 ➡ 바이사 · 트로카 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 레프트 펀치 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타	물구나무 중	중, 하, 중	10, 15, 25	2번째 공격부터는 ↙로 시작하는 기술로도 전환 가능
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 크로스 촙	물구나무 중 →→	중	15	
물구나무 ➡ 히라타뇨	물구나무 중 ↑ or ↑	중	10	
물구나무 ➡ 히라타뇨 ➡ 주저앉기	물구나무 중 ↑↓ or ↑↓	중	10	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
메로지아	접근해서		30	
페스코소 · 아철라르	접근해서		30	
아우마 · 아철라르	상대의 좌측면으로 접근해서 + or		40	던지는 중에 체인지 가능
치그리 · 스핀	상대의 우측면으로 접근해서 or		42	
페스코소 · 그로	배후에서 접근해서 pr	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
뷔라르	←↙↓↘→		55	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↙ ↗	중중상상중중상중중중
	중중상상하

브라이언 퓨리

● 고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
스크 · 클립	→	상	26	
원투 로우킥		상, 상, 하	6, 8, 13	
스토핑	←	상	20	
스토핑 페인트 니	←	상, 중	20, 12	
슬라이서	→→	중	36	
개틀링 컴비네이션		중, 중, 중, 하	18, 11, 10, 12	
스토핑 페인트 스트레이트	←	상, 상	20, 12	
라이징 컴비네이션	→	상, 상, 중, 중	8, 8, 11, 14	
퀵 소바트		중, 상	18, 16	
스나이퍼 소바트 콤보	→	상, 중, 상	18, 14, 18	
서전 크로스 컴비네이션		상, 상, 중	6, 15, 17	
레프트 보디 블로우	↘	중	10	라이트닝 블로우의 1번째 공격
라이트닝 블로우	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 11	기술 도중 로 라이트 보디 블로우 연결 가능
라이트 보디 블로우	↘	중	18	
마하펀치	→→	상	30	
더블 보디 블로우	↘	중, 중	10, 16	
보디 어퍼	일어서며	중	18	히트시 아토믹 블로우 연결 가능
아토믹 블로우	보디 어퍼 히트 후 →	중, 던지기	18, 21	
리프트 어퍼	일어서며	중	18	히트시 체인지 가능
데빌 크로우	횡이동 중	상	33	
블레이징 컴비네이션		상, 상, 중, 하	6, 8, 11, 12	
개틀링 플러스 원		중, 중, 중, 중	18, 11, 10, 14	
스토핑 트리플 펀치	←	상, 상, 중, 중	20, 12, 11, 14	
팬텀 크로우	횡이동 중	중	28	카운터 히트시 비틀거림
스네이크 펑	or ↓(or ↓)	중, 중	14, 21	
스나이퍼 소바트	↑ or ↗	중	25	
플라잉 휠	↑ or ↗	중	제자리 21, 전방 22	
니 크래쉬	일어서며	중	22	
더블 니 크래쉬	일어서며	중, 중	22, 16	
퀵 로우킥	↓	하	9	
레그 스매쉬	↘	중	23	
스네이크 컴비네이션		상, 상, 상, 상, 상	6, 15, 21, 17, 21	마지막 공격은 마하펀치, 3번째 공격에 → 로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
스네이크 엣지	↘	하	17	사이클론 엣지 모션변경
사이드 해머	횡이동 중	상	26	
그래비톤 해머	←	가드 불능	60	
퀵 그래비톤 해머	→	가드 불능	21	
스웨이	↓↙←	특수동작		
스웨이 & 스매쉬	↓↙←N	상	21	히트시 상대가 뜬다
서전 크로스 플러스 원		상, 상, 중, 상	6, 15, 17, 16	
라이트 백너클	←	상	16	→ 입력으로 캔슬
더블 백너클	←	상, 상	16, 17	첫 번째 공격 중 → 로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
마하 컴비네이션	←	상, 상, 상	16, 17, 21	첫 번째 공격 중 → 로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동

슬래쉬 컴비네이션(A)	←	상, 중	16, 23	첫 번째 공격 중 →입력으로 캔슬
슬래쉬 컴비네이션(B)	←	상, 상, 중	16, 17, 23	첫 번째 공격 중 →로 캔슬 가능. 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(2번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
아토믹 컴비네이션(A)		상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 23	3번째 공격 중 →입력으로 캔슬 가능
아토믹 컴비네이션(B)		상, 상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 17, 23	3번째 공격 중에 →로 캔슬 가능. 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(4번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
프리즈 컴비네이션	←	상, 상, 중, 하	20, 12, 11, 12	
쇼트 어퍼	일어서며	중	12	
사이드 로우	↓	하	15	
플라잉 니일 킥	←←	상	25	
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
니 브레이크	←	중	17	
도발		중	0	
스네이크 슬래쉬	→→	중	30	
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)	흘리기		
마하킥	→→	상	32	
쵸핑엘보	←	중	22	히트시 체인지 가능
스토맥 블로우	↙	중	18	
패링	←	흘리기		브라이언 전용 상중단 펀치 흘리기. 성공 후 로 추가타. 흘리기에 따라 공격이 변화

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
DDT	접근해서		30	
낙하식 브레인 버스터	접근해서		30	
프리 폴	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
니 블래스트	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
해머 스로우	배후에서 접근해서 or		60	던지기 중에 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or			상대 위치에 따라 변화
데스 메신저	접근 ↓↘↓↘		10, 8, 27	

10단 콤보

커맨드	공격판정
←	상 중 중 중 상 상 상 상 중 상
←	상 중 중 중 상 상 중 중
←	상 중 중 중 상 상 상 상

줄리아 창(JULIA CHANG)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
통천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며	하	10	전소퇴는 서서 로부터 이어진다
전소십자파	앉으며	하, 중	10, 21	

전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추통천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
돌쌍장		중(가드 후 비틀거림)	25	
봉추	↘	중	10	대전봉추로 전환될 경우는 15, 21이 된다.
대전봉추	봉추 히트 중	봉추 후에만 들어감	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
층퇴	↘	중	17	
배후잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
절초통천포	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어진다
호신주	→→	중	10	
질보장권	↓↘	중	14	
연권		상, 중	5, 8	레버 → 입력시 공격력 10, 8
질보봉주	↓↘	중	20	
참추봉주	일어서며	중, 중	15, 22	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 15	
창궁퇴		상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격		중	15	
연권대전봉추		상, 중, 중	10, 15, 21	1번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
층퇴통천포		특중, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각		상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각		상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며	중, 하, 중	15, 12, 21	
참추전소선퇴	일어서며 ↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴		중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파		중, 하, 중	15, 12, 21	전소퇴는 서서 부터 이어진다
참격전소선퇴	↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포		중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴		중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격봉주		중, 중	15, 22	
봉추상단각	↘	중, 상	10, 20	
봉추하단각	↘	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
호신연공	→→	중, 중	10, 15	딜레이 가능
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
질보연주	↓↘	중, 중	14, 21	딜레이 가능
붕권	→	중	21	
도발	+	특수동작		
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
운폐일월파	→	중	28	히트시 체인지 가능
홍란비봉주	↘ ←→	중, 중, 중	12, 15, 25	
충추	횡이동 중	중	21	
섬신후소퇴	←	하	12	
이합천퇴	←	상	17	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
데스 밸리 봄	접근해서 ●	●	35	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서 ●	●	30	
불도킹 헤드록	상대 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
졸리아라나	상대 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	45	
카프 브란딩	상대 배후로 접근해서 ● or ●		50	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘●	●	37	
매드 엑스	접근해서 ↓↙←→●	●	14, 14, 14	
프론트 스플렉스	접근해서 ↓↙●	●	30	
제페니즈 오션사이클론 봄	접근해서 ↓↙↓↙●	●	45	
하단 흘리기	↙(or ↓) ● or ↙(or ↓) ●			

10단 콤보

커맨드	판정
●●●●● ●●●●●	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
●●●●●●●●●●	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
●●●●●●●●●●	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중

건잭(GUN JACK)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
헬 프레스	↘●	중	20	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓●	중	12	블러드 팡으로 연결가능
머신건 너클	↙●●●●●●	하, 하, 하, 하, 하, 중	15, 15, 15, 15, 15, 40	
머신건 너클PJ	↓↙●●●●	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스트레이트 ➡ 엘보 ➡ 어퍼	●●●	상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보	●●●	상, 상, 중	18, 15, 18	
더블 해머	●● or 일어서며 ●●	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙 L 너클	앉은 상태에서 전진 중 ●●●	중, 중, 중	15, 12, 15	
스윙 R 너클	앉은 상태에서 전진 중 ●●●	중, 중, 중	15, 10, 15	
메가톤펀치	←↙↓↘●	중	33	클린 히트시 49
파워 시저스	→→(or → or →) ●	중	17	
히프프레스	↗●	중	26	
와일드 스윙	↓↘●●●●	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→(이후에 레버 1회전) ●	가드 불능	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후 ●●●●	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후 ●●●●	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓●	특수동작		
해머 러시 로우	↓●●●●↓●	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러시 미들	↓●●●●↘●	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러시 하이	↓●●●●→●	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러시 로우	↓↘●●↓●	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘●●↘●	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러시 미들의 바리에이션

해머 러시 하이	↓↘ →	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
해머 러시 로우	↓↘ ↓	중, 하	10, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘ ↓	중, 중	15, 10	해머 러시 미들의 바리에이션, 스윙R너 블의 3번째 공격으로 전환 가능
해머 러시 하이	↓↘ ↓	중, 상	10, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
브라보 너클	↓	중	45	히트시 체인지 가능
시저스 멜트다운	→(or →)	중, 하	17, 15	
시저스 메가톤	→(or →) ↘	중, 중	17, 25	
멜트다운	앉은 상태에서 ↘	하	21	
앉기 & 히프프레스	제자리 앉기 중	중	35	
메가톤 스위프	←↙↓↘	하	25	
메가톤 스트라이크	앉은 상태에서	하, 중	10, 25	
바이올런스 어퍼	일어서며	중	20	히트시 체인지 가능
코자크 콤보	↙	하, 하, 하, 하, 하, 하	18, 12, 10, 12, 12, 12	
어퍼 러시	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
익스플로더	←↙↓↘→↘	중	22	히트시 체인지 가능
다크니스 커터	→	가드 불능	101	
헤드 슬라이딩	→(or →)	중	25	후반은 하단
다이브보머	(로 비상거리 증가)	가드 불능	60	거리에 따라 데미지 증가(60, 70, 80)
라이트닝 핸드	↘	하	12	
체르노	앉은 상태에서	하	21	
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
피봇건	←	상, 상, 상, 상, 상	7, 5, 5, 5, 21	
피봇건 어설트	←	중	27	
피봇건 스나이프	횡이동 중	상	22	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
지조 크러시	접근해서		35	
리프트 업슬램	접근해서		30	
사이드 리프트 스로우	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	던지기 중 체인지 가능
행잉 넥 스로우	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
스파이널 크래쉬	상대 배후에서 접근해서		30, 40	
데스슈트	상대 배후에서 접근해서		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
파일 드라이버	접근해서 ↙→		58	
백 브레이커	접근해서 ↓↙←		45	
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→		40	
캐터펄트 스로우	접근해서 ↘		30	
캐터펄트 스로우 플러스	접근해서 ↘↘		30	
퍼니쉬먼트 드롭	접근해서 ↗		30	
퍼니쉬먼트 메가톤	접근해서 ↗ ↓↘	불가	33	클린 히트 시 49, 히트 직전에 ←로 가드 가능
슬로핑 다운	접근해서 ↙		32	
죠 브레이커	접근해서 →→		35	
헬프레스	↘		25	정면에서 접근한 경우에만 성공
페이스베셔	헬프레스 성공 후		10	
건 봄	상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓ or ↓		40	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓	하 하 하 중 중 중 중 중 중 중
↓ ↓	하 하 하 중 중 중 중 중 하 중
↙	상 중 하 하 하 중 중 중 중 중

미시마 헤이하치

● 고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	5, 8	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8
나선습인각	↗	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘	특중	25	히트시 체인지 가능
공참각	→→→	중	30	가드시 비틀거림
오른 발끝치 떨구기	→	중	27	
발끝치 떨구기	일어서며	중중	12, 8	
섬광열권		상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18. 3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축		중	25	히트나 가드 시키지 못하면 자신이 5 데미지
뇌신권	→N↓↘	중	31	클린 히트시 52
귀곡연권		상, 상, 상	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18
무쌍연권	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
나락쓸기	→N↓↘	하하하	15, 13, 13	
나락쓸기 ➡ 발끝치 가르기	나락쓸기 중 레버 중립	중, 중	14, 21	
왼 발끝치 떨구기	→→	중	24	
봉권	↓↘→	중	30	클린 히트시 45
격참각	→N↓↘	중	35	
지참각	→N↓↘	하	21	
리선공인각	↗	중, 중	17, 22	
귀신권	→→	중	30	히트시 체인지 가능
영족	←←N	특수이동		
기와깨기	앉으면서	중	15	
기와깨기 ➡ 봉권	앉으면서	15, 26		
귀하타	상대 다운시 ↓	다운공격	25	
귀와	↓	가드 불능	70	
나락쓸기 ➡ 뇌신권	→N↓↘ N	하, 하, 하, 중	15, 13, 13, 21	나락쓸기 1, 2번째부터 뇌신권이 나간다. 뇌신권을 할 때에는 레버 중립. 나락쓸기 1번째 공격부터 시작되는 뇌신권의 공격력은 37
나생문	←	중	25	
다문살 · 일	→←	상, 중, 중	6, 21, 25	
다문살 · 이	→←	상, 중, 중	6, 21, 30	
일혈	귀와 중 상대 오른발 히트시 발동	반격기	상대 기술에 따라 변화	
강장타		중	22	
격강장타	→	중	25	
귀곡강장타		상, 상, 중	5, 8, 22	레버 앞 입력시 6, 8, 22
도발		특수동작		
기합 모으기		특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
귀곡강장파 · 비	↑ or ↓	상, 상, 특수동작	5, 8	레버 앞 입력 시 6, 8
불단깨기	←	중	22	
관음세	일어서며	중	24	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
목 부러뜨리기	접근해서		30	
금강락	접근해서		30	
단두수	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
나락	상대의 우측면으로 접근해서 or		46	
인왕쇄	상대의 배후로 접근해서 or	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →		33	
박치기 대결	접근해서 →		33	상대가 폴, 레이, 진, 헤이하치, 브라이언일 경우에만 발동, 로 반격

● 10단 콤보

커맨드	판정
↘	상상상하하중상상중중
↘	상상상하하중상상중중
↘	상상상하하중상중중중
→	상상상상상상중중하상중상

카자마 준(KAJAMA JUN)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
수연경		상, 중	4, 15	
귀신죽이기	→(5프레임)	중	15	↓로 캔슬 가능, 히트시 체인지 가능
진공 걸어차기		하, 하, 하	14, 14, 14	태산백로로 이어진다
걸어차기 류운추		하, 하, 하, 중	14, 14, 15, 25	
류운추		중, 중	15, 21	다운된 상대에게도 맞는다(그럴 경우 공격력은 20)
수경 아래차기		상, 하	4, 7	
창연경		상, 중	4, 10	
백로유무		특중, 상, 상, 중	7, 10, 10, 25	
안개차기	→(5프레임)	상	25	
시운 이단차기	↓	하, 상	5, 20	
귀신멸구기	→(5프레임)	중, 중, 가드 불능	30, 40, 40	레버를 계속 입력하면 3회전, 1 ➡ 3회전 중에 레버를 떼면 킥
걸어차기 백로유무		하, 특중, 상, 상, 중	14, 7, 10, 10, 25	
수연시운		상, 중, 하, 상	4, 15, 15, 20	
태산백로		특중, 상, 상, 상	7, 10, 10, 12	수연충퇴 or 수연시운으로 이어진다
수연충퇴		상, 중, 중	4, 15, 14	루프한다. 차연경 or 수경 걸어차기로 이어진다
수경 걸어차기		상, 하, 하, 하	4, 14, 14, 14	
안개장권	→(5프레임)	중	15	
용차차기	←	중	20	히트시 체인지 가능
용차차기 걸어차기	←	중, 하, 하, 하	20, 14, 14, 14	첫 번째 공격 히트시 체인지 가능
용차차기 귀신죽이기	←	중, 중	20, 15	1, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
태산백로 걸어차기		특중, 상, 상, 상, 하, 하, 하	7, 10, 10, 12, 14, 14, 14	루프
백로하단각	↓	특중, 상, 상, 하	7, 10, 10, 20	

창월	일어서며 or 일어서며 ←	중	22	←는 뒤로의 이동량이 크다. 데미지는 18, 히트시 체인지 가능
청창장	↙	중	16	히트시 체인지 가능
류운이단차기	앉는 중 or 일어서며	중, 중, 중, 중	10, 10, 10, 10	
연추	← or 횡이동 중 중	8		
연추 ➡ 재화	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	
연추 ➡ 이슬장권	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	이슬장권에서 연계로 전환 가능
연추 ➡ 이슬걸어차기	← or 횡이동 중	8, 15		이슬걸어차기에서 연계로 전환 가능
추축퇴		상	21	기술 발동시 홀림효과 있음
스미레	←	하	16	카운트 히트한 경우 던지기로 전환
미아비	앉은 상태에서 ↘	하	12	
쯔바키	횡이동 중	상	18	
이슬장타	→➡	중	25	
시경	일어서며	중	19	
압경		중	22	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
팔십자굳히기	접근해서		30	
뱀돌리기	접근해서		30	
거미얽기	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	
풍차	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
종꺾기	상대 배후로 접근해서 or		45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
벚꽃	접근해서 ←		40	
백산	접근해서 ↘		35	
상·중단반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
제비꽃베기	← (카운터 히트시)		22	

● 10단 콤보

커맨드	판정
(일어서며)	중상중상중하중하중중
(일어서며)	중상중상중하상상하상

백두산

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
버터플라이 킥		상, 상, 중, 상	15, 12, 12, 25	소점프에서도 가능
버터플라이 니들	↓	상, 상, 중, 하	15, 12, 12, 10	소점프에서도 가능
스매쉬킥		상, 상, 하	15, 12, 5	
브레이크 니들		상, 하	15, 8	
블랙 위도우		상, 상, 상, 중, 중	15, 12, 15, 18, 10	소점프에서도 가능. 5번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환
힐 나이프	→	중, 중	22, 10	2번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
알바트로스	일어서며	중, 중, 중	13, 16, 10	↘ 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 10). 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능

킬링 블레이드	→➡●	중	30	
백러시	↓(or ↓) ●●●●	하, 중, 중, 중	7(10), 10, 15, 25	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
백러시 니들	↓(or↓) ●●●↓●	하, 중, 중, 하	7(10), 10, 15, 15	
해머 힐	→➡●	중	15	
헌팅 호크	↗●●●	중, 중, 상	15, 8, 25	
윙 블레이드	→N↓↘●	중	25	히트시 체인지 가능
브레이크 블레이드	●●●	상, 하, 중	15, 8, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트리플 스레트	➡●●●	중, 상, 상	30, 15, 15	
스타라이트 블레이드	↗N●↓●●	상, 하, 중	25, 8, 25	소점프 후 버튼 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
웨이브 니들	일어서며 ●●●	상, 중, 하	12, 10, 10	
히트 디스트럭션	일어서며 ●●●●	상, 상, 중, 중	12, 15, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
허리케인 디스트럭션	일어서며 ●●●●●	상, 상, 중, 상, 상	12, 15, 18, 15, 15	
패링	상대의 펀치공격에 맞춰 ←●	흘리기		백두산 전용 상, 중단 펀치 흘리기, ←●로 플라밍고로 전환 가능
본 스팅거	↗●	상	22	
바틀 커트	←●	상	15	
스텔스 니들	←●	중	17	
플래싱 할버트	●	상, 상	12, 12	종료 후 ← or →로 플라밍고 전환 가능
레이스 해머	횡이동 중 ●	중	8	
힐 랜스	←●	중	14	
힐 액스	↙●	중	17	
원투펀치 ➡ 버터플라이 킥	●●●●●●	상, 상, 상, 상, 중, 상	5, 10, 15, 12, 12, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 버터플라이 니들	●●●●● ↓●	상, 상, 상, 상, 중, 하	5, 10, 15, 12, 12, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 윙 블레이드	●●●●●	상, 상, 상, 하, 중	5, 10, 15, 8, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 블랙 위도우	●●●●●●●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 중	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 실버 맨티스	●●●●●●●●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 상, 상	5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
기합 모으기	●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지

● 플라밍고 자세

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
플라밍고	←●	축이동		
플라밍고 무브	플라밍고 중 → or ← or ↑ or ↓	축이동		
힐 헌터	플라밍고 중 ←● 또는 ←←●	상	21	
힐 커너	플라밍고 중 ●	중	15	
마하니들	플라밍고 중 ↓(or ↙ or ↘)●	GK	7	
플라밍고 웨이브 니들	플라밍고 중 ●●●	중, 중, 하	15, 15, 10	
플라밍고 디스트럭션	플라밍고 중 ●●●●	중, 상, 중, 중	15, 10, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
플라밍크 허리케인	플라밍고 중 ●●●●●	중, 상, 중, 상, 상	15, 10, 18, 15, 15	
스네이크 킥	↓(or ↓)●● ↓●	하, 하, 하	12, 7, 7	
스네이크 블레이드	↓(or ↓) ●●●	하, 하, 중	12, 7, 15	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트릭 스매쉬	↗N●●	중, 상	25, 20	소점프 후 버튼 입력
트릭 니들	↗N● ↓●	상, 하	25, 8	소점프 후 버튼 입력
실버 맨티스	●●●●●●	상, 상, 상, 중, 상, 상	15, 12, 15, 18, 15, 15	

플레임 호크	일어서며	중, 중, 상, 상	13, 16, 15, 15	↘ 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 15, 15)
힐 익스플로전	↙	가드 불능	40	←←로 캔슬가능, 플라밍고로 전환

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
해머 헤드 스로우	접근해서		30	
블루 샤크 스로우	접근해서		30	
포트 사이드 스로우	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	던진 후 체인지 가능
스타보드 사이드 스로우	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
스타피시 스로우	배후에서 접근해서 or	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or			상대 위치에 따라 변화
스워드 피시 스로우	접근해서 ↙		30	
코브라 바이트 스로우	접근해서 →→		30	
홈 브레이커	접근해서 →			

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 상 하 중 중 중 하 중 가드 불능
	상 상 하 중 중 중 중 중 하 중

미쉘 창(MICHELLE CHANG)

● 던지기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
통천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며	하	10	전소퇴는 서서 에서 이어짐
전소십자파	앉으며	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추통천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	
둘쌍장		중	25	가드시 비틀거림
봉추	↘	중	10	
대전봉추	봉추 히트 중	봉추 히트 후 들어감	21	히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배후잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
절초통천포	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어짐
호신연공	→→	중, 중	10, 15	
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어짐

호신주	→	중	10	
질보장권	↓↘	중	18	
연권		상, 중	10, 8	
질보붕주	↓↘	중	20	
참추붕주	일어서며	중, 중	15, 21	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 5	
창궁퇴		상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격		중	15	
연권대전붕수		상, 중, 중	10, 15, 21	첫 번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어짐. 첫 번째 공격력은 상대의 위치에 의해 변동한다. 히트시 체인지 가능
충퇴통천포		하, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각		상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각		상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며	중, 하, 중	15, 12, 21	
참추전소선퇴	일어서며 ↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴		중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파		중, 하, 중	15, 12, 21	
참격전소선퇴	↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포		중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴		중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격붕주		중, 중	15, 21	
붕추상단각	↘	중, 상	10, 20	
붕추하단각	↘	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
횡권	↓↘	중	20	
전질보	→	상	25	
열붕장	횡이동 중	중	15	클린 히트시 22
궁보	횡이동 중	특중	12	
홍련권	횡이동 중	중	25	
이기각	횡이동 중	중, 상	16, 18	
호쌍연퇴	↘	중, 중	14, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
프론트 스플렉스	접근해서		30	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서		30	
블리자드 스플렉스	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
서전크로스 스플렉스	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
저먼 스플렉스	상대의 배후에서 접근해서 or		45	
저먼 스플렉스	배후잡기 중 ↓		45	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘		37	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중

안나 윌리암즈 (ANNA WILLIAMS)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	●●	상, 상	4, 10	●로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력 5, 10
쌍장파	→→●or 일어서면서 ● or →●	중	20(30)20	클린 히트시 30(→→●의 데미지는 5로 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	●(↘●) ●●	상(중), 상, 상	4, 10(10), 15	↘●로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	●●	상, 상	10, 15	
PK 콤보	●●	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	●↓●	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→●(or →→●)	중	20(30)	클린 히트시 30
플래쉬 콤보	↘●●●	중, 상, 상	10, 10, 6	4번째 공격에 ●로 하단 킥으로 연결가능, 데미지 8
래피드킥 콤보	↘●●●●	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼 스트레이트	↘●●	중, 상	10, 15	마지막에 ●로 트리플 스매쉬로 파생한다
헌팅킥 콤보	↗(↑)●●●	상, 하, 상	20, 10, 14	3번째에 ●입력 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
레이브킥	↓●N● or 앉은 상태에서 ●N●	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→●(or ↗●)	중	13	↗●만 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해협으로 파생
헌팅 스완	↗●(↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	●●	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓●N● or ↓●N●	하, 상	12, 15	
크리어택 콤보	↘●●●●	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	
크리어택 & 레프트 로우킥	↘●●↓●	중, 상, 하	10, 12, 10	
크리어택 & 레프트 하이킥	↘●●●	중, 상, 상	10, 12, 20	
크리어택 & 라이트 하이킥	↘●●●	중, 상, 상	10, 12, 15	3번째 공격에 딜레이 가능
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘●●	중, 상	10, 15	
후로즌 킥	↓(or ↓)●●	특중, 중	8(10), 15	
스피크 콤보	●(↘●), ●●←(↙)●	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘●로 시작한 경우 2번째 공격의 공격력 15
라이트 로우킥 & 백 스핀춉	↓(or ↓)●●	특중, 상	10(7), 10	딜레이 가능, 백 스핀춉 중 ↑ or ↓로 춉을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	●●	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓)●●	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
엠프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓●	하, 다운공격	16	
따귀	←●	상	15	
왕복따귀	←●●	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
퀵 썸머솔트킥	↑(↖or↗)●	중	21(13, 22)	히트시 체인지 가능
썸머솔트킥	↓↑(↖or↗)●	중	28(25, 35)	
크로스컷트소우	←●●●	상, 상, 중	10, 10, 13	
콜드 블레이드	앉은 상태에서 전진 시작시 ●	하	18	
라이트핸드 스터브	앉은 상태에서 →●	중	18	히트 발생 전에 중단 흘리기 효과
캣 스러스트	앉은 상태에서 →●	중	27	
블러디 시저스	↓●	가드 불능	50	
블러디 카오스	횡이동 중 ●	중, 중	8, 21	
카오스 테일	횡이동 중 ●	하	12	

엑스큐셔너	→→	상	21	
리프트 쇼트	일어서며	중	15	
가드풀기	↘	가드 불능	0	
트위스팅 러시 콤보 1	(or ↘),	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 17	↘로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 2	(or ↘), ↗	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 13	↘로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 3	(or ↘),	상, 상, 상, 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 15, 12, 21	↘로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 A	↘	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 17	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 B	↘ ↗	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 13	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 C	↘	중, 상, 상, 상, 하	10, 10, 15, 12, 21	4타째의 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
카오스 저지먼트	←	특수자세		하단기에 반응하여 피킹 힐 발동(또는 로 발동), 던지기에 반응하여 산람이 발동
피킹 힐	카오스 저지먼트 중	중	21	
역 PDK 콤보		상, 하	4, 8	
백 점프	↖	특수이동		
기합 모으기				1번째 공격이 카운터가 될 처지 발동 중에는 가드 불능
아가페이트애로우	↓↘→	상	22	
라이트닝 스크류	↘	하	10	
스칼렛 레인	↙	중	22	
페이탈 어택 컴비네이션	↗	상, 중	13, 18	
슬라이스 쇼트	횡이동 중	상	24	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
조이고 무릎치기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
목감아 떨어뜨리기	상대 우측면으로 접근해서 or		38	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
전방 회전 역삼각조르기	뒤에서 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘↘		33	
목잡어 던지기	접근해서 ↗		40	던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능
장악	접근해서↓↘→		15	
목십자굳히기	장악 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산용우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
빗장던지기	입역협고 중		30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사립십자고	장악 중			잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
완사이십자고	완사립십자고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10
전방회전완락	완사립십자고 중		32	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10

● 10단 콤보

커맨드	판정
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상

아머킹(ARMOR KING)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치		상, 상	6, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10
원투어퍼		상, 상, 중	6, 10, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10, 10
연수베기	→→	상	30	가드시 비틀거림
사테라이트 드롭킥	→→→	중	40	중단판정이 되는 경우도 있다. 가드시 비틀거림
제일킥	→→	중	26	
너클 봄	↗(or → or →)	중	35	
아리킥	↓ or ↓↘	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓ or ↓↘	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시에 공격력의 변화 생김. 3타째부터 가드 가능
엘보 드롭	대점프 시작시	중	35	
스매쉬 어퍼	→→	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→→N	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→→N	초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림)	15	
더블 니드롭	↗	중	40	
프랑켄슈타이너	↘	특중(던지기)	15	던지기시 45
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼		상, 중	12, 12	레버 앞 입력시 공격력 15, 10
어퍼잡저	→N↓↘	특중	21	히트시 체인지 가능
섀도우 랠리어트	→N↓↘	상	32	
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며	특중, 중	5, 15	
블랙 숄더태클	→	중	30	
수퍼 너클봄	↗↓ or →↓	가드 불능	45	마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 수퍼 너클봄	↗N↓	가드 불능	45	소점프 후에 버튼 입력. 마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 문설트드롭	↗N	가드 불능	25	
점핑 아리킥	↗N	하, 하, 하	17, 7, 7	
점핑 너클봄	↗N	중	35	
애로우 스트레이트	←	상	30	
어퍼컷	횡이동 중	중	22	
로우 드롭킥	↙	하	16	
토우 러스킥	←	상	20	
수평 촙	←	상	30	
점핑 니	→N↓↘	중	25	클린 히트시 37
올려치기 엘보	일어서며	중	10	
프랫싱 엘보	↓	중	21	
넥 커트킥		상	42	
급소차기	뒤돈 상태에서	중	25	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
코코넛 크래쉬	접근해서		30	
브레인 버스터	접근해서		30	
리버스 데스밸리봄	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	

수직낙하식 리버스DDT	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
리버스DDT	상대 배후로 접근해서 or	불가	55	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
DDT	↙↙		45	
톰스톤 파일드라이버	접근해서 ↙→		58	
자가드라이버	접근해서 ↓↘→	or	25	던지기 중에 로 잡기풀기 가능
자이언트스윙	접근해서 →←↙↓↘→		70	낙법에 따라 데미지 35로 감소
스타이너 스크류드라이버	접근해서 ↓↓↓		35	
아머킹 드라이버	접근해서↓↙		32	
쵸크 슬리퍼	접근해서 →N↓↘		32	
하프넬슨 스플렉스	쵸크 슬리퍼 중		25	
몸통얽기 슬리퍼	쵸크 슬리퍼 중		15	
트리플 마운트펀치	몸통얽기 슬리퍼 중		4, 4, 12	
스트레치 머플러	몸통얽기 슬리퍼 중		23	
얼티메이트 태클	↓ or ↙		5	
마운트 포지션	다운된 상대에게 접근하여 ↙ or ↙			
태클펀치	태클 후 or 마운트포지선 후	or 던지기	5, 5, 5, 5, 5	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상상중중중하하하중중
	상상중중중하하하중중

간류 (GANRYU)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
염마장타	→	모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
염마장타		모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓	중	12	
사고퀘이크	↓	중	50	
간류콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
맹수치기		중	21	
맹수어퍼	일어서며	중	21	
맹수해머	or 일어서며	중, 중	21, 22 or 21, 17	
목띠콤보	앉아 전진 중	중, 중, 중	9, 12, 12	
목띠콤보	앉아 전진 중	중, 중, 중	15, 12, 12	
메가톤장타	←↙↓↘	중	40	
허리꺾기 시저스	→→(or →)	중	17	
히프프레스	↗	중	26	
돌격 콤보	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
가부키장타	↓ …	특중, 하, 하…	15, 15, 10…	무한하게 장타를 할 수 있다
번개장타	↘	하	12	
극악치기	←	가드 불능	90	↓로 정강이깨기로 변경가능(이 정강이깨기는 횡이동으로 이동불가

스모 러시 (상단)	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
스모 러시 (중단)	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
스모 러시 (하단)	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
펀치 엘보	→	상, 중	14, 12	
오른 어퍼 ➡ 염마장타	↘	중, 상, 상, 상	15, 10, 10, 8	이후에 5번째 공격부터 염마장타로 연결된(모두 상단 데미지 8)
밥상뒤집기	앉은 상태에서	하	21	
승천장타	←↙↓↘	중	30	히트시 체인지 가능
제자리 앉기		특수동작		
게타구리(다리걸고 팔잡아당기기)	↘	하	17	
부치카마시(세게 때리기)	→	중	28	
시오마키(소금 뿌리기)	←	중	15	히트시 체인지 가능
사나이장타	횡이동 중	상	30	
극악장타	극악치기 중	중	12	
밀어보내기	↓ or 횡이동 중	중	22	뒤에서 히트된 경우 밀어내던지기로 전환
사나이 돌격장타	제자리 앉기 중 or 히프프레스 후	중	27	
사나이 하단쓸기	제자리 앉기 중 or 히프프레스 후 or 스프링해머펀치 후	하	12	클린 히트시 18
정강이꺠기	제자리 앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링해머펀치 후 ↓	특수동작		

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
잡아넘기기	접근해서		30	
체락	접근해서		28	
위로 던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
외소고	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
거꾸로 떨구기	상대 배후로 접근해서 or	불가	40	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
턱꺠기	접근해서 →→		35	
팔쌍 날리기	상대의 펀치공격에 맞추어 ← or ←			팔쌍던지기 발동 후 추가 로 밀어내던지기로 연결
밀어보내던지기	팔쌍 날리기 중 or 뒤에서 접근해서 ↓ or 횡이동 중		22	

10단 콤보

간류는 10단콤보 없음

쿠니미츠(KUNIMITSU)

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
인법양염	→→	중	30	

인법초치	인법양염 중	상	40	
인법만갈	←	상, 상, 상, 상, 상, 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인법만상	↙	하, 하, 하, 하, 하	12, 7, 7, 5, 5,	
삼산화		상, 상, 상	20, 20, 21	
인법만차	↗	중	21	
취설	→→	중	10	
도목축	인법만상 중 →	중	12	인법만상의 2번째 공격 이후부터 나간다
도쳐		상, 중	30, 30	
이슬치우기	앉아 전진 시작시	하	12	
PK 콤보		상, 상	12, 21	
PDK 콤보	↓	상, 하	12, 8	
쿠나이찌르기	↙	가드불능	15	
쿠나이베기	←	가드불능	22	
쿠나이달리기	→N	가드불능	25	
무새화(날다람쥐)	→→	특수 동작		
세화꺾기	→→	중	30	
인법구옥	인법양염 중	중	25	
인법비영	인법양염 중	특수 동작		
인법양염 · 이	→→	중	22	
요루	↓ or 앉으면서	중, 중	5, 23	
구옥	뒤돈 상태에서	중	22	
호미	횡이동 중	하	15	
옥(찬바람)	횡이동 중	상	21	
신음하는 구옥	→	중	30	
천돈	↑	가드불능	25	
토돈	↓	특수 동작		
윤회	←	상, 가드불능	8, 11	
어형률		중	22	
승갈	→→	중	24	히트시 체인지 가능
스텝 인 어퍼	↘	중	13	히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
쌍파	접근해서		30	
물방울	접근해서		30	
설붕	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
소용돌이(와권)	상대의 우측으로 접근해서 or		40	던지기 중 체인지 가능
배락	등뒤에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앉을 본다
불요	접근해서 ↙		35	
만나나	접근해서 →		35	타이밍을 맞춰 ↓로 앉을 수 있다

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 중 중 상 상 하 중
	상 중 중 상 상 하 중 상 중 가드불능

잭-2(JACK-2)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
헬 프레스		중	20	던지기 성립시 25
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓	중	12	블러드 팡으로 연결 가능
머신건 너클	↙	하, 하, 하, 하, 하, 중	12, 15, 15, 15, 15, 40	
스트레이트⇨ 엘보⇨ 어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
더블 해머	or 일어서는 중	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙 L 너클	↓↘	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 9
스윙 R 너클	↓↘	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 10
메가톤 펀치	←↙↓↘	중	33	클린 히트시 49
파워 시저스	→→(or → or →)	중	17	
히프 프레스	↗	중	26	
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→ or ←← (이후에 레버 1회전)	가드불능	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리에서 앉기 or 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리에서 앉기 or 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	or 앉은 상태에서	특수 동작		
해머 러쉬 로우	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러쉬 미들	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러쉬 하이	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러쉬 미들의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 하	10, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중	15, 10	해머 러쉬 미들의 바리에이션. 스윙 R 너클의 3번째 공격으로 전환 가능. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 상	10, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션
브라보 너클	↓	중	45	히트시 체인지 가능. 파트너가 브라이언일 경우의 체인지 교대한 경우의 데미지 21
시저스 헬트 다운	→(or →)	중, 하	17, 15	
시저스 메가톤	→(or →) ↘	중, 중	17, 25	
헬트 다운	앉은 상태에서	하	21	
앉기 & 히프 프레스	제자리 앉기 중	중	35	
메가톤 스위프	←↙↓↘	하	25	기가톤 펀치의 손을 돌리기 시작할 ↘ 에서도 나온다
메가톤 스트라이크	앉은 상태에서	중, 하	10, 25	

바이올런스 어퍼	일어서는 중	중	20	히트시 체인지 가능
코사크 콤보	↙	하, 하, 하, 하, 하, 하	18, 12, 10, 12, 12 12	
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터, 발동 중 가드불능
티즈 차지	횡이동 중	중	20	히트시 체인지 가능
배럴 자케트 해머	횡이동 중	상	35	
그레네이드 스윕프	→→	중	22	
스턴 훅	→→	상	27	
아토믹 숄더 태클	→ or 앉은 후 ↘	중	28	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
헬 프레스	접근해서	풀기불가	25	
리프트 업 슬램	접근해서		30	
백 본 브리커	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
스파이럴 드롭봄	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
데스 슈트	등뒤로 접근해서		70	던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
파일 드라이버	접근해서 ↙→		58	
백 브리커	접근해서 ↓↙←		45	
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→		40	
캐터펄트 스로우	접근해서 ↘		30	
캐터펄트 스로우 플러스	접근해서 ↘↘		30	
페이스 배셔	헬 프레스 성공 후		10	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓	하, 하, 하, 중, 중, 상, 중, 중, 중, 중
↓ ↓	하, 하, 하, 중, 중, 상, 중, 중, 하, 중
↗	중, 중, 하, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
↗ ↓	중, 중, 하, 하, 하, 중, 중, 중, 하, 중

브루스 어빈(BRUCE IRVIN)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레그 바주카	→→	상	30	
소크·클럽	→	상	25	
트리플·티·소크	→	상, 상, 중	7, 10, 21	
원투 하이킥	→	상, 상, 상	10, 12, 26	2번째 공격부터도 사용 가능, →
원투 미들킥		상, 상, 중	10, 12, 18	2번째 공격부터도 사용 가능,
원투 로우킥	↓	상, 상, 하	10, 12, 10	2번째 공격부터도 사용 가능, ↓
원투 로우 하이킥	↓	상, 상, 하, 상	10, 12, 10, 25	2번째 공격부터도 사용 가능 ↓

트리플 니 콤보	←	중, 중, 중	17, 15, 27	
더블 니 & 로우킥	← ↓	중, 중, 하	17, 15 12	
스토핑	←	상	18	
스토핑 페인트 니	←	상, 중	18, 17	
슬래쉬 해머		중	28	
백회전	←←N			
페인트 레그 바주카	백회전 중	상	20	근거리 20, 원거리 15
슬래이셔	→→	중	25	클린 히트시 37
캐틀링 콤비네이션		중, 중, 중, 하	18, 11, 15, 12	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스토핑 페인트 스트레이트	←	상, 상	18, 12	
사이드 와인더	←	가드불능	60	
노전 라이트 콤비네이션		상, 상, 중	10, 12, 20	
서전 라이트 콤비네이션		상, 상, 중	6, 20, 17	
사이클론 엣지	↘	하	12	
토네이드 어퍼	사이클론 엣지 중	중	32	
라이징 콤비네이션		상, 상, 중, 중	10, 12, 12, 15	
퀵 소베트		중, 상	18, 22	→의 경우 데미지 22, 히트시 다운
스나이퍼 소베트 콤보	→	중	상, 중, 상	18, 14, 20
더블 페이스 브레이커	↘	중, 중	13, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스나이퍼 슬래쉬	→→→	중	30	
사이드 로우 & 사이드 하이킥	↓	하, 상	8, 10	
스텝 인 미들킥	↘	중	18	
퀵 토네이드 어퍼	앉은 상태에서 ↘↓↘	중	27	
백 핸드 블로우	←	상	21	
블루 토네이드	←←	하	18	
더블 미들킥	횡이동 중	중, 중	18 22	
라이트 미들 & 레프트 훅	횡이동 중	중, 상	18, 18	
니 런처	←→	중	29 (26)	히트시 체인지 가능, 히트 때까지 체인지 버튼을 누르고 있으면 데미지 26
스웨이 하이킥	↗	상	25	
크로스 스트레이트	→→	상	18	최초의 몇 프레임간 급소지르기 효과가 있다 (펀처에 한함)
티 · 소크본	횡이동 중	중	18	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
티 · 카우 · 트론	접근해서		25	던지기 중 체인지 가능
티 · 카우 · 콘	접근해서		30	
헤드 브레이크 스로	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
페이스 브레이크 스로	상대의 우측으로 접근해서 or		14, 26	
백 프링	상대의 등뒤에 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
정면 오른 무릎차기	접근해서 →↓↘		20	
왼쪽 가로 무릎차기 1	정면 오른 무릎차기 중		15	
왼쪽 가로 무릎차기 2	정면 오른 무릎차기 중		15	
돌아서 오른 무릎차기	왼쪽 가로 무릎차기 중		25	왼쪽 가로 무릎차기 1의 경우 풀기는 , 2의 경우는
진공 무릎날라차기	돌아 오른 무릎차기 중		40	
머리잡기	정면 무릎차기 중		35	

● 10단 콤보

없음

리 차오랑(LEE CHAOLAN)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치	●●	상, 상	5, 12	레버 앞 입력시 공격력 6, 12
스텝 인 미들킥	↘●	중	18	
썸머 솔트킥	↓↑(or ↖or ↗)●	중	제자리 28, 후방 25, 전방 30	
썸머 솔트킥	↓↑(or ↖ or ↗)●	중	제자리 22, 후방 15, 전방 25	히트시 체인지 가능
스핀킥 콤보	●●●	상, 상, 상	16, 12, 12	
레프트 잽 러쉬	●●●●●	상, 상, 상, 상, 상	5, 5, 5, 5, 5	4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 변환 가능
리 너클 콤보	→●●●	상, 중, 상	6, 5, 10	
리 너클 콤보	●●	상, 상	6, 10	
썸머 솔트 드롭	↓↑(or ↖or ↗)●	중	30	다운된 상대에 히트시 20
실버 로우	앉는 중●	하	8	실버 로우는 3연 하이킥으로 연결
3연 하이킥	●●●	상, 상, 상	18, 10, 10	
페인트 미들킥	3연 하이킥 중 →	중	15	
슬라이딩	앉은 상태에서 ↘↓↘●	하	17	
리 썸머	●↑●	상, 중	16, 30	
리 슬라이딩	→→N●	하	15	
실버 펑	↙●(↑↑로 캔슬)	가드불능	100	
레이저즈 엣지 킥 콤보	↓●●●●	하, 하, 하, 중	7, 5, 5, 21	↓●●●●●로 자세 변환
리 킥 콤보	↓●N●	하, 상	7, 20	↓●N●↑●로 리 썸머로 전환 가능 ↓●N●●●로 스핀킥 콤보로 전환 가능
슈레이더 킥 콤보(상단)	→→N●●●	중, 중, 상	20, 15, 25	→→→●●●로도 나온다
슈레이더 킥 콤보(중단)	→→N●●→(or ↘)●	중, 중, 중	20, 15, 15	→→→●●→(or ↘)●로도 나온다
슈레이더 킥 콤보(하단)	→→N●●↓(or ↙)●	중, 중, 하	20, 15, 15	→→→●●↓(or ↙)●로도 나온다
인피니티 킥 콤보	일어나는 중 ●●↓●N●●…	연타 중, 중, 상, 중…	10, 17, 15, 10, …	
인피니티 킥 콤보(하단)	인피니티킥 중 ↓●●…	…하, 중, 상…	…10, 10, 10…	
인피니티킥 콤보(발끝치올구기)	인피니티킥 중 ↑●●…	…중, 중, 상…	…10, 15, 15…	
원 발끝치 올구기	→→●●	중	23	
프릭 플럭	←←N●	특수 동작		
실버 사이클론	↓●	가드불능	80	
브레이징 킥	↓↙●	중	22	히트시 체인지 가능
리 스크류 라이트	좌측 횡이동 중 ●	상	24	1P측 입장에서 안쪽
리 스크류 레프트	우측 횡이동 중 ●	상	30	1P측 입장에서 앞쪽
실버 윕	→●	상	7	
실버 힐	←●	중	22	←●중에 ●로 자세 전환, 히트 여부에 상관없이 체인지 가능
범프 킥	↙●	하	16	
트리플 펑	←●●●	상, 중, 상	8, 8, 15	←●●●로 자세 전환
미스트 킥	←●	중	18	

미스트 울프 콤비네이션	←	중, 상	18, 18	←를 빨리 입력했을 경우 단발기가 된다
미스트 트랩	← (재빨리) 상대가 가드했을 때		33	의 받아치기는 상대가 가드했을 때 타이밍을 맞춰
히트맨 스타일		특수동작		
프리커 잽	자세 변환 중	상	15	기술 종료시 자세 변환으로
프리커 잽	자세 변환 중 … 연타	상…	15, 12…	기술 종료시 자세 변환으로
스케이터 블로우	자세 변환 중	중	23	히트시 체인지 가능
스캔 킥	자세 변환 중	상	34	히트시 던지기로
쉬프 슬래이서	자세 변환 중	하	22	
머신건 킥	or ↓ N	상, 상, 상	16, 8, 10 or 7, 20, 8, 10	
실버 테일	앉은 후 ↘	하	18	
리어 크로스 펀치	횡이동 중	상	17	
실버 스팅	→	상	30	
퀵 실버 스팅	↗	상	20	
리 커터	←←	상	19	←← 로 자세 전환
미스트 스텝	→N	특수 동작		
페인트 헤머 킥	3연 하이킥 중 ←	중	19	
웨이크	↓↑(or ↖ or ↗)	특수동작		

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
넥 프랙처	접근해서		30	
절함펀치	접근해서		30	
리 해러스멘트	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
리 스태너	상대의 우측으로 접근해서 or		38	
페이스 크래시	등뒤에서 접근해서 or	풀기 불가	45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
리 드라이버	접근해서→→		28	던지기 중 체인지 가능
스캔킥 스로우	자세 변환 중		21, 13	

● 던지기

커맨드	판정
↘	중 상 중 상 상 하 상 상 상 중

왕 진레이(WANG JINREI)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
붕권	↓↘→	중	30	클린 히트시 45
통천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉기 중	하	10	

전소십자파	앉기 중	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉기 중	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉기 중 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서는 중	중	15	
열진토	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서는 중	중	15	
참추통천포	일어서는 중	중, 중, 중	15, 10, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
쌍장파	→→(or ➡ or →)	중	20	클린 히트시 30
봉추	↘	중	10	대전봉추로 전환시킨 경우는 15, 21
대전봉추	봉추 히트 중	봉추가 정면에 히트한 경우는 반드시 들어간다	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배면잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	상	15	
합돌격	↘	중	28	
우장저타	→	중	21	
신각전소퇴연		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
청람권	←	가드불능	100	
절초통천포	←⬅	가드불능	70	⬅로 캔슬
창천포	→	중	20	히트시 체인지 가능
소퇴	이동 중	하	16	
요지재견		중	27	
아마진조	횡이동 중	중	22	
호존산⇨도령	↙	하, 중	10, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
도령	↙	중	21	히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
머리잡기	접근해서		30	
뛰어들어가 쓰러뜨리기	접근해서		30	
용권쓰러뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
철산고	상대의 우측으로 접근해서 or		40	던지기 중 체인지 가능
배락	등뒤에서 접근해서 or	or	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
저먼 스플렉스	배락 중		45	
잔월	상대에 접근해서 ↘		35(모은 경우는 18)	던지기 중 체인지 가능
용권잡기	↘		30	서서 가드 가능(노가드, 기술 시작, 기술 마무리 등을 잡는다), 앉기는 잡을 수 없다
흘리기	상대 공격에 맞춰 ⬅ or ⬅			

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 중 중 상 하 상 중 상 하 중

로저 & 알렉스(ROGER & ALEX)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치		상, 상	6, 10	레버 앞 입력시 7, 10
원투 어퍼		상, 상, 중	6, 10, 10	레버 앞 입력시 7, 10, 10
드롭 킥	or →→	중	25	
새틀라이트 드롭 킥	→→→	중	40	
제잉 킥	→→	중	26	
너클 봄	↗(or → or →)	중	35	
아리 킥	↓ or ↓↘	하, 하, 하	17, 7, 7	1번째 공격으로 멈춘 경우 13
아리 킥(카운터시)	↓ or ↓↘	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	
엘보 드롭	대점프 시작시	중	35	
스매쉬 어퍼	→→	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→→N	하	6	
다이너마이트 어퍼	↓↘	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스 촙	→→	초반 상, 후반 하	15	
더블 너클 봄	↗	중	40	
프랑켄슈타이너	↘	특중	15	
라이트 스트레이트 ⇨ 레프트 어퍼		상, 중	12, 12	레버 앞 입력시 공격력 15, 10
레프트 스트레이트 ⇨ 라이트 어퍼	앉으며	특중, 중	5, 15	
애니멀 러쉬 & 쿠루쿠루 펀치	→→	상, 상, 상, 상, 중	10, 15, 10, 15, 20	
애니멀 기가톤 펀치	←	가드불능	100	
쿠루쿠루 펀치	→N	상	30	
애니멀 킥 러쉬	↗	중, 중, 중, 중, 중	17, 17, 17, 17, 17	1, 3번째 공격부터 롤링 애니멀로 전환 가능
애니멀 후방 회전	애니멀 킥 러쉬 중 ←			3번째 공격 이후에만
롤링 애니멀	↗	중	17	롤링 애니멀 후 애니멀 킥 러쉬로 전환 가능
애니멀 드롭 킥	←	중	30	롤링 애니멀 or 애니멀 킥 러쉬로 전환 가능
애니멀 어퍼컷	→N↓↘	중	50	
테일 커터	↗	하	17	
드롭 킥 & 애니멀 킥 러쉬	←	중, 중, 중, 중, 중	30, 17, 17, 17, 17	
롤링 애니멀 & 애니멀 킥 러쉬	↗	중, 중, 중, 중, 중	17, 17, 17, 17, 17	
애니멀 메가톤 펀치	→→N	중	23	
애니멀 헤드 배트	↘	중	20	
애니멀 스매쉬	앉은 상태에서 or →N↓↘	중	22	
애니멀 스윙	횡이동 중	하	17	
애니멀 점핑 스윙	↑	하	17	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
박치기	접근해서		30	
점핑 파워 봄	접근해서		30	

애니멀 페이스 크러셔	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
애니멀 롤링 암 호입	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
목걸어치기	등뒤에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 바뀐다. 사용 후 앞을 본다
DDT	접근해서 ↙↙		45	
툼스톤 파일 드라이버	접근해서 ↙→		58	
자가 드라이버	접근해서 ↓↘→		25	던지기 중 로 회피 가능
자이언트 스윙	접근해서 →↙↓↘→		70	낙법에 의해 데미지 35로 경감
프랑켄슈타이너(거리 내)	↘		45	던지기 중 체인지 가능
프랑켄슈타이너(거리 내, 가드불능)	↘		15+45	던지기 중 체인지 가능

● 10단 콤보

커맨드	판정
→→	상 상 상 상 중

카즈야(KAZUYA)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치		상, 상	5, 10	공격력은 레버 앞 입력시 7, 10
나선습인각	↑ or ↗	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
공참각	→→→	중	30	
오른 내려차기	→	중	27	
내려차기	일어서는 중에	중, 중	13, 18	
섬광열권		상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 7, 8, 18
파쇄축		중	25	
뇌신권	→N↓↘	중	29	클린 히트시 43
귀곡연권		상, 상, 상	5, 10, 18	공격력은 레버 앞 입력시 7, 10, 18
더블 어퍼	일어서는 중	중, 중	12, 15	2번째 공격 히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
나락쓸기	→N↓↘	하, 하	12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 멈춘 경우만
왼내려차기	→→	중	23	
귀신멸렬	←	가드불능	40	
진·귀신멸렬	←	가드불능	80	
무족	→	특수동작		
무족 풍신권	→N↘	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
무족 뇌신권	→N↘	특중	29	클린 히트시 43
무족 나락쓸기	→N↘	하, 하	12, 12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 멈춘 경우만
뇌신권하단각	→N↓↘(or →N↘)	중, 하	29, 12	클린 히트시 43, 12
뇌신권중단각	→N↓↘(or →N↘)	중, 중	29, 20	클린 히트시 43, 20
나선환마각	↑ or ↗	상, 하, 하 중	25, 15, 12, 25	
종가르기	↘	중, 중	10, 18	
마신권	일어서는 중	중	25	클린 히트시 37

기원권	↘	중	21	클린 히트시 31
육부쇄	↘	중	17	
퇴쇄	↙	하	17	
가슴찌르기	→	중	30	
마신섬초권	→	중	26	
쌍구퇴쇄		상, 상, 하	5, 10, 17	공격력은 레버 앞 입력으로 10, 17
이권이단		상, 상	12, 21	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
더블 니 드롭	접근해서		30	
업어치기	접근해서		28	
종루떨어뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
머리부수기	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
목걸어치기	등뒤에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 본다
초박치기	접근해서 →		33	
얼티메이트 태클	↓(or ↙)		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	

● 10단 콤보

커맨드	판정
→	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
→	상 상 중 중 하 중 하 중 가드불능

쿠마&팬더(KUMA&PANDA)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
베어 헤븐 캐논	→	상, 중, 중	10, 8, 14	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓	중	12	블러드 크로우로 전환 가능
스트레이트+엘보+어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
베어 펀치 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
베어 너클		중	21	→로 헌팅 스타일로 전환
더블 어퍼	일어서는 중	중	21	
더블 해머	or 일어서는 도중에		21, 22 or 21, 17	→or 일어서며 →로 헌팅 스타일로 전환
베어 스윙	↓↘	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 스윙	↓↘	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 15	
메가톤 크로우	←↙↓↘	중	33	클린 히트시 49
베어 시저스	→→(or →)	중	25	

히프 프레스	↗●	중	26	
와일드 스윙	↓↘● ● ● ●	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
블러드 크로우	제자리 앉기나 히프 프레스 후● ● ● ●	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 크로우	제자리 앉기나 히프 프레스 후● ● ● ●	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓●			
베어 러쉬 (상단)	↓● ● ● ●→●	하, 하, 중, 중, 상	12, 8, 12, 12, 12	
베어 러쉬 (중단)	↓● ● ● ●↘●	하, 하, 중, 중, 중	12, 8, 12, 12, 15	
베어 러쉬 (하단)	↓● ● ● ●↓●	하, 하, 중, 중, 하	12, 8, 12, 12, 8	
베어 러쉬 (상단)	↓↘● ●→●	중, 중, 상	15, 12, 12	베어 러쉬 (상단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (중단)	↓↘● ●↘●	중, 중, 중	15, 12, 15	베어 러쉬 (중단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (하단)	↓↘● ●↓●	중, 중, 하	15, 12, 8	베어 러쉬 (하단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (상단)	↓↘●→●	중, 상	10, 12	베어 러쉬 (상단)의 바리에이션.
베어 러쉬 (중단)	↓↘● ↘	중, 중	15, 10	베어 러쉬 (중단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
베어 러쉬 (하단)	↓↘●↓●	중, 하	10, 8	베어 러쉬 (하단)의 바리에이션.
테리블 크로우	←●	가드불능	35	←●중●로 헌팅 스타일로 전환
롤링 베어	←●→↘↓↙↖↑↗	중	40	
서먼 헨딩	←→●	하	50	
바이올런스 어퍼	일어서는 중 ●	상	12	
바이올런스 크로우	일어서는 중● ●	중, 중	12, 27	
쿠마 귀신권	→→●	중	22	히트시 체인지 가능
쿠레나이카에시	←←●	가드불능	200	
데들리 스템	상대 다운 중 ↓●	하	20, 60	
도발	●	특수동작		
기합 모으기	●	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 체인지 발동 중 가드데미지
빅 베어 어택	↗●	중	28	
베어 헤드 배트	↘●	중	20	
헌팅 스타일	●or 앉은 상태에서 ●or 엎드려 다운 중●	특수동작		← or →로 전후 이동 가능
더블 베어 크로우	헌팅 스타일 중 ● ●	하, 하	10, 10	자세 바꾸기 중●로 멈춘 경우는 헨딩 스타일로 되돌아간다
베어 크로우	헌팅 스타일 중 ●	하	16	
쿠마 밥상 뒤받아치기	헌팅 스타일 중 ●	중	24	히트시 체인지 가능. 히트할 때까지 체인지 버튼을 누르고 있으면 데미지 28
베어 태클	헌팅 스타일 중 ●	특중	21	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
베어 바이츠	접근해서 ●	●	30	
베어 백	접근해서 ●	●	10, 25	
프루트 스로	상대의 좌측으로 접근해서 ● or ●	●	10, 15, 25	
쵸크 슬램	상대의 우측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
블러드 사커	등뒤에서 접근해서 ● or ●		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		사용 후 앞을 본다
베어 박치기	→→●	●	35	
치어풀 볼 어퍼	→↘↓↙←→●	●	50	던지기 중 체인지 가능
블러드 사커	헌팅 스타일 중 →●	●	40	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	하 하 하 중 중 중 중 중 중 중

P 잭(P. JACK)

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
헬 프레스		중	20, 던지기 경우 40	
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓	중	12	
머신 건 너클	↙	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스트레이트⇨헬보⇨어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
해머 너클		중	21	
더블 어퍼	일어서는 중	중	21	
더블 해머	or 일어서는 중	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙L너클	↓↘	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
스윙R너클	↓↘	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
메가톤 펀치	←↙↓↘	중	35	클린 히트시 52
파워 시저스	→→(or → or →)	중	22	
히프 프레스	↗	중	26	2
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→(이후 레버 1회전)	가드불능(단, 1회전 때는 서서 가드가능)	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리 앉기나 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리 앉기나 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓ or 앉은 상태에서	특수동작		
액스 프로우더	←↙↓↘	중	22	히트시 체인지 가능
P. 잭 브러스트	↓	중, 중	15, 25	
덕 네스커터	→	가드불능	101	
헤드 슬라이딩	→(or →)	중	25	후반은 하단
다이브 봄	(로 거리가 늘어난다)	가드불능	60(70, 80)	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 40
해머 러쉬 하이	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러쉬 미들	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러쉬 로우	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션, 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러쉬 미들, 스윙L너클의 바리에이션, 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션, 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 상	10, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중	15, 10	해머 러쉬 미들의 바리에이션, 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 하	10, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	

어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 15	
드릴 펀치	이동 중	중	30	정면에서 히트시킨 경우 던지기로 전환 가능, 데미지 30.
드릴 어퍼	이동 중	중	28	히트시 체인지 가능.
토네이도 커터	이동 중	상, 상	10, 15	
세머호 춥	→→	중	35	
머신 엘보	→	중	12	
윤보	↘	하, 하	11, 22	
클릭 어퍼	←	특수동작		처음 프레임까지 →로 캔슬 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
헬 프레스	접근해서		25	
퍼니쉬먼트 드롭	접근해서		30	
랜들리 스로	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	던지기 중 체인지 가능
아버지의 사랑	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
리버스 리프트업 슬럼	등뒤에서 접근해서 or		45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 본다
슬리핑 다운	접근해서 ↙		32	
퍼니쉬먼트 메가톤	접근해서 /↓↘		33	클린 히트시 49. 히트 직전에 ←로 가드 가능

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓	↓중 하 하 중 중 상 중 중 중 중

오우거(OGRE)

● 제 1형태-고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
관념장벽	← (상대의 공격과 동시)	흘리기	25	제 1형태만
기합 모으기		특수동작		1번째 공격 카운터, 차지 발동 중 가드 불능

● 제 2형태-고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
홀로코스트너 봄		가드불능	30	제 2형태만
허리케인 믹서	↘	중	25	제 2형태만
로우 테일 커터	↓	하	25	제 2형태만
미들 테일 커터	↘	중	25	제 2형태만, 레버 길게 입력시 뒤를 본다
더블 테일 커터	↘	중, 중	25	제 2형태만
스핀 테일	↑	중	25	제 2형태만
어나더 디멘션	다운 중	상단 가드불능	40	제 2형태만, 워프
데몬 바이츠	앉아 전진	흘리기		제 2형태만, 지정기술(앉아 펀치 등)은 로 잡기 풀기
기합 모으기		특수동작		1번째 공격 카운터, 발동 중 가드불능

● 제 1형태, 제 2형태 공통

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
합돌격	→→	중	25	
우장저타	→	중	28	
청람권	←←	가드불능	100	
더블 페이스 브레이커	↘	중, 중	16, 10	
레그 바주카	→	상	35	
사이드 원더	←	가드불능	60	
리 슬라이딩	→N	하	15	
리 킥 콤보	↓ N	하, 상	7, 20	
브레이징 킥	↓↙	중	30	히트시 체인지 가능
인피니티 킥 콤보	일어서는 도중에 ↓ 연타	중, 중, 상, 중…	10, 25, 15, 10	
인피니티 킥 콤보 (하단)	인피니티 킥 중 ↓ 연타	…하, 중, 상…	10	
인피니티 킥 콤보 (발끔치 떨어뜨리기)	인피니티 킥 중 ↑ 연타	…중, 중, 상…	15	
콜드 브레이드	↓↘	하	25	
라이트 핸드 스터브	↓→	중	30	
챠트 슬러스트	↓→	중	30	
블러디 시저스	↙	가드불능	50	
해머 힐	→N	중	20	
스네이크 블레이드	↓	하, 하, 중	12, 19, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연수자르기	→→	상	40	
블랙 숄더 어택	→	중	30	
점핑 너클 봄	↗N	중	35	
점핑 슈퍼 너클 봄	↗N ↓	가드불능	45	
슈퍼 너클 봄	↗ ↓	가드불능	45	
쿠나이 자르기	←	가드불능	22	
쿠나이 달리기	→N	가드불능	25	
마신권	일어서는 도중에	중	25	클린 히트시 37
용차차기	↘	중	20	
용차차기 귀신 죽이기	↘	중, 중	20, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스네이크 킥	↓ ↓	하, 하, 하	12, 19, 7	
헌팅 호크	↗	중, 상, 상	15, 14, 25	
케츠알크아틀	→	중, 가드불능	15, 20	1번째 공격 가드시 백 대시 or 횡이동으로 2번째 공격 회피 가능
아스테카 숏	횡이동 중	하	22	
섬광열권		상, 상, 중	5, 8, 15	공격력은 레버 앞 입력시 8, 15
귀곡연권		상, 상, 상	5, 15, 18	공격력은 레버 앞 입력시 15, 18
이권이단		상, 상	12, 21	
발끔치 떨어뜨리기	일어서는 중	중, 중	13, 18	
토네이드 킥	일어서는 중	상	28	
오른발끔치 떨어뜨리기	→	중	27	
왼발끔치 떨어뜨리기	→	중	23	
파쇄축		중	25	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
리프트 업 슬럼	접근해서		30	
베어 백	접근해서		10, 25	
브루토 스로	상대의 좌측으로 접근해서 or		10, 15, 25	
행잉 넥 스로	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
블러드 시커	등뒤에서 접근해서 or	or	2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 8, 10	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		사용 후 앞을 향한다
잔월	접근해서 ↘↘		35	

데빌&엔젤(DEVIL&ANGEL)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투펀치	1 2	상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 7, 10
나선용인각	↗ 4 4	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘ 2	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가)
공참각	→→→ 3	중(가드 후 비틀거림)	30	
오른발꿈치 떨어뜨리기	→ 4	중	27	
발꿈치 떨어뜨리기	일어서는 도중에 4 4	중, 중	13, 18	
섬광열권	1 1 2	상, 상, 중	5, 8, 18	레버 앞 입력시 7, 8, 18
파쇄축	4 3	중	25	
뇌신권	→N↓↘ 1	중	24	
뇌신권중단각	→N↓↘ 1 3	중, 중	24, 20	
뇌신권하단각	→N↓↘ 1 4	중, 하	24, 12	
헤븐스 도어	→N↓↘ 1 ↗	중, 타격던지기	24, 15	
귀곡연권	1 2 2	상, 상, 상	5, 10, 18	레버 앞 입력시 7, 10, 18
더블 어퍼	↘ 1 2	중, 중	8, 15	2번째 공격 히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가)
나락쓸기	→N↓↘ 4 4	하, 하	15, 12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 정지한 경우만
왼발꿈치 떨어뜨리기	→→ 3	중	23	
인페르노	1+2	상단 가드불능	40	
데빌 브루스터	3+4	가드불능	50	
리버스 데빌 브루스터	3+4 3+4	가드불능	50	
에어 인페르노	↑ 1+2	가드불능	20	
데빌 피스트	→→ 2	중(타격던지기)	30	데미지는 찌르기풀기일 때에만 있다. 공중이나 떨어져 있는 상대에게는 데미지를 주지 않는다
데빌 트위스트	횡이동 중 2	중	30	히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가능)
이권이단	2 2	상, 상	12, 21	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선차기	접근해서 1+3	1	30	
몸떨어뜨리기	접근해서 2+4	2	28	
종루떨어뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 1+3 or 2+4	1	40	
두개골 부수기	상대의 우측으로 접근해서 1+3 or 2+4	2	40	
인왕색	등뒤에서 접근해서 1+3 or 2+4		60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 1+3 or 2+4	1 or 2		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 향한다
초박치기	접근해서 →→ 1+2	1+2	33	

● 10단 콤보

커맨드	판정
→→ 2 1 2 1 3 4 4 1 2 1	상상상상중중하상중중

캐릭터 실전 가이드

※ 주: 실전 가이드의 본문 중 나오는 기술 설명은 컴퓨터 통신가에서 쓰이는 약어를 사용했습니다. •LP: 왼손 •RP: 오른손 •LK: 왼발 •RK: 오른발

진 카자마

일단 풍신류의 기본인 풍신권(→N↓↘RP)과 초풍신권을 사용하는 것이 주된 공격패턴. 특히 초풍신을 잘 사용하는 것에 승패가 달려 있다고 할 수 있다. 잘 나가는 요령은 역시 ↘과 RP를 동시에 누르는 것이다. 간단한 커맨드 →N↘RP로 ↓를 생략하고 기술을 쓰는 느낌으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있다. 일반 풍신의 카운터 히트시에는 상대가 멀리 뒤로 날아가 공중콤보가 불가능해지지만, 초풍신의 경우 히트시 상대방을 무조건 공중에 높이 띄우며 가드시에는 상대는 밀려나며 딜레이가 생기고 상대의 회피를 잡는 호밍기능도 있으므로 자주 써도 무방할 정도로 좋은 기술이다. 초풍신을 맞추면 상대는 무조건 높이 뜨므로 이 점을 이용해서 초풍신 - 초풍신 - 초풍신, 초풍신 - 뇌신 중단각 등의 콤보와 초풍신후 태그가 가능하므로 태그 콤보도 노리는 것도 좋다.

철권 태그에서만 가능한 또 하나의 팁이라면, 풍신 커맨드와 함께 태그를 누르면, 풍신권의 판정이 상단에서 특중으로 바뀌므로 앉아서 풍신권을 흘릴 수 없게 된다. 태그 풍신을 이용해 태그 콤보가 강력한 캐릭터를 파트너로 잡아서 콤보를 노리자.

▲번쩍 초풍신 역시 멋지다

또 하나의 풍신류의 기본은 역시 풍신 대쉬(→N↓↘→ N↓↘→N↓↘→N…)의 자유로운 사용이다. 특히 진 중수에서 고수로 올라가려면 이 풍신대쉬를 빠르게 사용할 수 있는 것이 중요. 원거리에서 풍신 대쉬를 이용해 빠른 속도로 상대방에게 다가가 상대의 딜레이를 풍신권으로 처내거나, 나락쓸기, 통발등으로 상대방을 혼란시키는 것이 중수 이상 진의 기본 패턴이다. 풍신 대쉬 후 파생되는 여러 가지 이지선다는 매우 유용하므로 풍신대쉬를 꼭 익히고 시작하도록 하자.

나락쓸기(→N↓↘RK) 의 경우 철권3에 비해 약화되었지만 PS2 판에서도 업소용 콤보들이 모두 들어간다. 늦게 쓰거나 클린히트가 아닌 경우 상대가 쓰러지지 않고 주춤거리는 것이 철권3과 다른 점이지만, 빠른 나락에 상대가 쓰러지는 것은 여전하므로 풍신대쉬를 이용해 거리를 조절한 후 빠른 나락으로 상대를 쓰러뜨리는 것이 좋다. 약화되었다해도 진의 강력한 하단 기술중에 하나이므로 애용해도 좋다. 나락쓸기가 깊숙히 맞았다면 백로유무(LP+RK)로 시작하는 콤보를 쓸 수 있고, 멀리서 맞았다면 귀종루로 추가 데미지를 줄 수 있다.

진의 견제기로는 섬광열권(LP LP RP)이 좋다. 2타까지만 쓰고 히트했는지 안했는지를 보고 마지막 RP를 입력해도 상대를 맞출 수 있으므로 상당히 좋은 사기성 견제기이다. 상대의 작은 경직이 있을 때 사용해도 좋다.

진의 신기술인 귀종루(← RK)는 무척 좋은 기술이다. 느리게 보이지만 좋은 판정과 의외의 스피드 그리고 짧은 딜레이 덕분에 여러 가지 용도로 잘 쓰인다. 다운공격용으로도 쓸 수 있으며 카운터시에는 나살문 일(←→ RP LP RP) - 강할 - 슬강(→ RP LK)이나, 귀팔문 1타(↖LP)후 나살문 일이 모두 들어간다. 귀종루를 상대가 가드 했을 때에는 상대에게 딜레이가 생기므로 이것을 이용하여 나락쓸기, 초풍신, 잡기의 이지선다를 걸 수 있으니 잘 이용하자.

나살문의 경우 공중콤보로는 거의 사기에 가까울 정도의 데미지를 자랑하는데 PS2판에서는 약간 타격감의 문제로 타이밍 조절에 신경을 써야 한다. 하지만 상대가 공중에 뜨게 된다면 나살문 이(←→ RP LP ↘ RP) - 통발(→→ RP), 나살문 일(←→ RP LP RP) - 대종 일타(↖ RK) 가 주로 쓰인다.

통발(→→ RP)은 예전에 비하여 회피하는 상대를 잡는 호밍기능도 약화되었고 상대방이 가드했을 때 밀려나지 않게 되어 약화된 느낌이 있지만 그래도 풍신 대쉬중에 섞어 쓰이는 중단으로서의 기능은 여전하고 가드시 상대가 밀려나지 않는다 해도 딜레이가 적기 때문에 아직도 성능은 좋다. 상대를 띄운 후 나살문 일 후에도 통발이 들어간다. 나살문 일을 할 때 첫 방을 맞추고 나머지 두 방을 한번에 맞추면 상대가 약간 뜨는데 이때 통발이 들어가게 된다. 많은 연습이 필요한 연속기이다.

데빌 진

진 카자미의 기술 중 금강체 (← LP+RP)란 기술은 특수 가드 기술로 닿은 상대방이 튕겨 나가는 효과를 가지고 있는데 헤이하치를 태그 콤비로 선택했을 때에는 진이 데빌 진으로 변신 할 수 있는 특별한 능력이 생긴다. 금강체를 사용중에 RP RP LK를 빠르게 누르면 진카자마의 자세가 헤이하치처럼 변하게 되는데 이 때를 데빌 진이라고 한다. 일단 진에서 많은 차이를 보이지는 않지만 외형상으로 특징이 나타난다. 박치기를 시도해서 화면이 클로즈업되었을 때 이마에 오프닝 연무에서 볼 수 있는 문장이 보이고 온몸엔 전기가 돈다. 아날로그 콘트롤러 진동패드에서 전기가 왼손에서 오른손으로 왔다 갔다 할 때마다 진동이 오는 것을 느낄 수 있다. 데빌 진이 된 상태에서의 단 한번의 공격이나 횡이동을 하면 다시 원래 상태의 진으로 돌아오게 되며 데빌 진의 고유 기술을 쓰면 자신의 에너지가 약간 깎인다. 그리고 기존 기술인 해골치기(↗LP)의 커맨드가 LP+RP로 변한다. 이 해골치기는 맞게 되면 무조건 경직 상태로 들어가게 된다. 이때는 백로유무로 시작되는 콤보를 사용할 수 있다.

또한 고유의 7단 콤보(LP RP RP LK RP RK LK)를 가지고 있으며 이 7단 콤보는 1방이라도 히트하면 모두 끝까지 맞게 된다. 하지만 모두 상단이라서 상단방어만 잘하고 있다면 맞지는 않는다. 풍신권의 경우, 상대방이 가드하면 진과 상대방 둘 다 모두 튕겨 나가게 되는 것을 볼 수 있다. 하지만 풍신권의 경우 조건 카운터 처리가 된다. 역시 장점은 모든 공격이 상대 가드 시에도 딜레이가 없어지는 것이 특징이다. 풍신권은 서로 튕겨 나가게 되고 뇌신권의 경우는 서로 멀리 밀려 나가게 되고 나락쓸기의 경우는 포즈 자체가 바뀌게 되기 때문이다. 단점은 역시 변신할 기회가 별로 없다는 것이다. 대게 공중 콤보 후 바로 입력해서 변신을 하게 되는데 그후 1번의 공격은 기회를 잘 잡아서 하도록 하자.

▲이 포즈가 바로 데빌진

폴 피닉스

한방…언제나 어디서나 무조건 단 한방으로 승패를 좌우했던 우리의 폴. 그 누가 폴이 약해졌다고 했는가? 어떤 자가 붕권(↓↘→ RP)이 약해졌다고 하였는가? 폴의 밥줄이면서 18번인 붕권. 붕권은 역시 폴의 희망이며 생명이다. 물론 전작에 비해 비교적 데미지가 적어지긴 하였으나 카운터나 클린히트시에는 아직도 여전히 강력함을 보여준다. 역시 한방으로 승패를 좌우하는 성격은 변하지 않음을 꿋꿋이 보여주고 있다. 하지만 역시 공중콤보로써의 붕권은 약한 것이 사실. 붕권을 뛰어넘는 데미지와 안정성 덕분에 붕권이 들어갈 자리에는 쌍비천각(↗ LK RK)이 자릴 잡고 버티고 있다. 공중콤보에서는 원투 쌍비천각이 쓰였으나 판정등의 문제덕분에 원투보다는 그냥 LP 하나만이 쓰이고 있다. 실제로 원투와 원의 데미지 차이는 거의 무시해도 될 정도의 차이이지만 원투를 넣었을땐 후속타가 안정적으로 들어가지 않는 반면에 잽만 넣게 되면 거의 확정으로 후속타가 들어가게 되므로 원투보다는 역시 잽을 넣는 것을 추천한다.

폴이 약화되었다해도 여전히 강자 중에 하나로 손 꼽히는 이유는 전 캐릭터 중에서 가장 빠른 축에 속하는 원투펀치(LP RP)이다. 진의 사기성 견제기술 섬광열권과 맞서도 절대 지지 않을만큼의 빠르기를 자랑하는 원투펀치는 RK, 기와와 함께 폴의 3대 견제기로 쓰인다.

앞서 말한 원투, RK, 기와의 견제 콤비 중, RK는 카운터 히트시 붕권이 추가타로 들어간다. 이 데미지는 웬만한 폴의 공중콤보에 맞먹는 데미지로 간단하면서 강력하다. 상대가 공격하여 들어올 때 타이밍을 맞추어 RK카운터를 노리는 것도 일격필살을 노리는 폴의 전법중 하나라 할 수 있겠다.

폴이 전작에 비해 약화된 이유중에는 붕권 스텝 후 붕권이나 낙엽이나의 이지선다로 쓰였던 낙엽(앉으면서 RK RP)의 약화가 가장 큰 문제가 있었다. 시스템의 변화로 인하여 첫 방이 클린히트가 아니게되면 두 방 째는 가드 되는 수모를 겪게 되었다. 하지만 상대가 기상할 때 심리전을 이용한 낙엽은 여전하다. 하지만 역시 남발이 금지 될 정도로 약화된 것은 어쩔 수 없는 사실이다. 약간만 거리가 멀어도 상대방에게 역전을 당할 정도의 딜레이가 생겨버렸기 때문이다.

하지만 그러한 폴에게도 약한 면을 커버해주게 된 기술이 있는데 그것은 속칭 100원만의 진월(일어서면서 RP)이다. 신기술 중 정말로 주목해야 할 기술이다. 상대방의 하단 공격 가드시 거의 확정적으로 들어가며 상대방이 가드시에 서로 딜레이가 생기므로 부담없이 사용할 수 있는 기술이다. 히트시에 상대는 배를 땅으로 한 뒤집힌 상태로 떨어지게 되고 여기에 잽 - 쌍비천각 등등의 여러 가지 콤보가 가능하다. 붕권스텝을 응용해서 붕권 스텝중에도 진월을 쓸 수 있다. 기술 발동후 아래로 하면 폴이 앉은 자세로 자세를 회복하게 되고 이것을 이용하여 진월(일어서며 RP) - 엽앵 붕권(앉은 상태에서 ↘RP LP), 진월 - 엽앵 철기(앉은 상태에서 ↘ RP RP) 의 콤보도 가능하다. 기상어퍼가 없어진 폴에게는 적당하다 못해 과분한 기술로 느껴질 정도로 좋은 기술이다.

▲열아비지 100원만

폴의 잡기중 태그덕분에 강력한 효과를 발휘하게 된 잡기는 역시 이당(→→LP+RP)이다. 커맨드상의 장점인 대쉬 커맨드 덕분에 잡기의 리치가 정말 길다. 또한, 화랑이나 백두산을 태그 콤비로 이용하면 이당 후 태그하여 힐 익스플로전(↙ LK+RK)을 맞추는 등 강력한 잡기로써 손색이 없다. 횡이동중에 나가는 하단 판정의 발차기인 부지화(횡이동중 LK)의 히트시에 붕권스텝을 이용하여 붕권과 이당의 이지선다는 상당히 괜찮은 패턴이다.

포레스트 로우

TTT에서 약해졌다! 라고 대표적으로 들 수 있는 캐릭터 중 하나인 로우. 주력 무기였던 드래곤 스톰(←LP RP LP)의 1타가 상단으로 변화했고, 기술 자체의 호밍능력 저하가 전반적인 로우의 약화를 보여줬다고 했지만 1타를 앉아 흘린다 하더라도 카운터 판정 시에는 아직까지 그 기능이 건재하고 있으므로 괜찮다. 단지 로우에게 있던 일발역전기가 사라졌을 뿐이다.

▲상단!

드래곤 스톰의 상단 변화는 솔직히 큰 영향을 미치지 않는다. 다만 앉아서 견제하던 상대를 카운터로 쳐내던 능력이 사라진 것이 아쉬울 뿐이다. 스톰의 3단중에서 시간차 공격은 2타까지 방어했다면 빠른 잽으로 쳐낼 수 있고, 2타까지 막고 중간에 회피할 수 있게 된 것은 로우 유저로서는 아쉽고 너무 한다는 생각이 들테지만 상대의 입장에서 생각한다면 날아갈 듯 기쁠 뿐이다.

주력기로 쓰이는 드래곤 너클 콤보(LP RP →RP RP RP)의 경우 마지막 공격이 히트 해도 상대는 쓰러지지 않고 자리를 지키게 된다. 이 점을 이용하여 여러 가지 기술들을 걸어낼 수 있게 되었다. 또한 드래곤 너클 콤보를 4단까지만 쓴 후 시간차를 걸 수 있는데 마지막 1타가 상상외로 판정이 좋아서 반격하려는 상대를 잘 쳐낼 수도 있고, 4단까지 히트시켰을 때 시간차 공격을 두려워하여 상대가 움직이지 않고 있다면 잡기나 컷킥(↗ RK), 더블서머솔트 (↗ RK LK)로 이지선다를 노리거나, 발악하면 드래곤 스톰을 이용해 카운터로 띄운 후 공중 콤보를 노리는 것이다. 드래곤 스톰으로 상대가 뜨게 되면 거의 모든 콤보가 다 들어가게 된다. 기본적으로 드래곤 스톰(← LP RP LP) - 하이킥 썸머(RK ↑ LK) - 드래곤 테일(↙RK), 드래곤 스톰(← LP RP LP) - 잽 - 드래곤 러쉬 1타(←

RP) - 쇼트 스트레이트 레프트 썸머(↓RP LK), 드래곤 스톰 - 하이킥 썸머 - 드래곤 러쉬 가 대표적인 콤보로 쓰인다.

로우의 유일한 강력 하단기인 드래곤 테일은 TTT에서 가드되면 몸을 통과하지 않고 엉거주춤한 자세를 취하게 변했다. 어떻게 생각하면 약화된 것 같지만, 어떻게 보면 그렇지 않은 것이 철권3에서는 진이 드래곤 테일을 가드했을 경우 추돌(일어서며 RP)로 띄울 수 있었으나, TTT에서는

▲드래곤 테일

드래곤 테일이 가드된 후 엉거주춤한 자세일 때 진의 추돌 등, 기상하면서 쓰는 공격을 맞지 않게 변해버린 것이다. 하지만 역시 눈으로 보고 막아지는 정도의 속도임은 변함이 없으므로 남발은 금물이다.

상대의 하단 공격 가드 후에는 드래곤 어퍼로 띄울 수 있다. 드래곤 어퍼의 전체적인 효과는 드래곤 스톰의 마지막 띄우기 공격과 동일하다고 봐도 되므로 상당히 좋은 띄우기 같지만, 리치가 그다지 길지 않아 큰 효용은 없다. 차라리 더블 서머솔트(↗RK LK)가 후속타로 시트 스트레이트 레프트 써머 (↓RP LK)를 맞출 수 있어서 강력하므로 이쪽을 추천한다.

드래곤 러쉬(←RP LK RK)를 이용한 심리전도 아직 유효하다. 원래는 드래곤 러쉬 2단과 드래곤 스톰 1단을 복합하여 사용하였지만 지금은 드래곤 러쉬를 이용해서 상대를 발악하게 만든 후 카운터를 노리기 위해 드래곤 스톰을 사용하는 경우가 대부분이다. 카운터를 쓰기 위해 사용하는 기술은 RK나 시트 스트레이트 레프트 써머 (↓RP LK)이다. RK를 카운터로 히트시켰을 때에는 드래곤 러쉬를 후속타로 맞출 수 있으며, 시트 스트레이트 레프트 써머 후에는 원투 - 드래곤 러쉬등의 일반적인 공중콤보를 맞출 수 있다.

춘경↓(RP LP)의 경우 쓰임새가 거의 없었는데 상대의 태그를 눈치챘을 때 맞출 수 있게 되었을 뿐 아니라, 춘경 후에 몇몇 캐릭터를 제외하고는 멋진 태그 콤보를 쓸 수 있다. 특히 폴과 팀일 때는 특별한 태그 콤보, 일명 '그레이트 태그 콤보' 가 가능한데 폴의 경우 등장할 때 붕권스텝처럼 등장하는데 이 상태에서 RP RP 의 입력으로 업앵 철기가 나오게 된다. 업앵 철기 히트 후에 로우가 다시 나오는데, 이때 LP를 적절히 눌러 그레이트 태그 콤보를 마무리, 성공하면 '그레이트!'란 말이 나온다. 이름하여 그레이트 태그 콤보(가칭).

로우의 독특한 공격 패턴 중 하나는 앉아대쉬후 이지선다이다. 앉아대쉬는 ↓↘↓↘ 로 사용이 가능한데 움직이는 도중 LK를 누르면 슬라이딩이 나가고, 상대가 슬라이딩을 두려워해서 앉아있다면 드래곤 어퍼나 써머솔트로 이지선다를 노릴 수 있다. 특히 슬라이딩은 이지선다 뿐 아니라 추격타나 기습용으로도 아주 적절한 기술이다. 앉아있는 시간을 최소로 하고 바로 쓸 수 있을 정도로 많은 연습을 해두자.

레이 우롱

레이 우롱은 언제나 정당한 평가는 거의 받아온 적 없이, 압삽하다는 고정인식이 박혀있다. 철권2때 바닥을 구르는 기술만으로 승리를 거두었기 때문일까? 하지만 기술의 특성상 그런 것을 도저히 어쩌란 말인가. 현재 헤이하치, 진과 함께 최강 3인방의 하나로 생각되고 있다.

레이의 기본 패턴은 역시 용성중/하단각(←N LP RP LP RP RK or LK)과 후소퇴(↙RK)의 적절한 사용이다. 후소퇴가 철권3과 달리 클린/카운터 히트하지 않으면 쓰러지지 않도록 변화되어 약화되었다고는 하지만 뒤돌기(←LK+RK)로 적의 기술을 흘린 후 후소퇴를 쓰는 패턴은 여전하다. 만일 거리가 멀어서 후소퇴로 적이 쓰러지지 않을 것 같다면 후소연무(↙RK RK)를 모두 써주면 거리에 상관없이 무조건 쓰러지므로, 가끔 후소연무를 쓰는 것도 좋다. 단 막힌 후의 빈틈은 여전하므로 주의.

후소퇴후의 콤보는 후소퇴 1타 히트시 적이 쓰러진다면 약간 기다렸다가 권참연각(LK LK RK RK)의 추가타가 가장 간단하고 데미지도 높다. 하지만 상대를 계속적으로 몰아가길 원한다면 후소퇴 후 레버를 나 로 하여 사형 전환 후 사돌연격(사형 중 RP RP RP)으로 추가타를 주는 것이 좋다. 후소퇴 - 사돌연격은 마지막 RP를 약간 늦게 넣어주어야 모두 히트한다. 사돌연격 후 레버를 →로 고정하여 표형으로 전환, 상대가 어느 방향이든지 굴러서 일어나려고 한다면 표쌍조 1단(표형 중 LP)으로 히트시킬수 있고 이 패턴을 눈치채고 일어나지 않는 상대에게는 표소퇴 (표형 중 LK)로 다운 공격을 가할 수 있다. 상대가 후방 낙법을 하는 경우도 있는데 그 때에는 표쌍조와 표수(표형 중 RP)를 이용한 중/하단의 이지선다를 사용할 수도 있다.

▲역시 건재하다

중거리 정도에서의 공방은 역시 용성중단각 공방이 대부분이다. 레이의 잽은 성능이 좋은 편이므로 견제용으로 자주 사용해주다가 용성중단각으로 상대를 밀어붙인다. 상대가 계속적으로 가드한다면 용성을 중간에 끊어주고 횡이동하여 오형권 자세로 이지선다를 거는 것이 좋은데, 추천할만한 오형권 자세는 역시 표형. 용성 3단 후에 횡이동을 함으로 변화 가능한데 표형은 상단을 회피하고 레버를 →로 고정하고 있으면 자동으로 하단을 흘리므로 실질적으로 반격이 가능한 건 빠른 중단공격밖에 없다. 이후 표쌍조 1단과 표수로 이지선다를 걸 수 있다. 단, 3단째가 가드 되었을 때에는 빠른 중단기로 표형이 끊기기 쉽다는 것을 미리 염두에 두고 공격해나가며, 용성 중 자세변형을 완벽히 막아내는 상대라면 그냥 용성중단각과 하단각의 이지선다만으로 게임을 풀어나가는 것도 좋다. 그만큼 용성이 좋기 때문. 자세변형이 막힌다면 그냥 용성을 중간에 끊고 잡기나 후소퇴로 이지선다를 거는 것도 좋다.

레이의 띄우기는 컷킥(↗RK)이나 오른어퍼(↘RP)가 좋은 편. 컷킥은 ↗로 레버를 입력하는 것보다 로 하는 것이 만일 맞지 않았을 경우의 딜레이가 적어서 좋다. 특히 수직점프 컷킥은 철권 세계챔피언 석동민씨가 잘 사용한다고 해서 알려졌다. 다른 캐릭터들은 수직점프 컷킥을 하면 상대와 거리가 멀어져 콤보를 맞추기 힘들지만, 레이의 용성은 앞으로 많이 전진하며 기술을 쓰기 때문에 제자리 컷킥을 써도 공중콤보를 결정짓기에 좋다. 오른어퍼는 리치는 짧아도 일단 무조건 띄운다는 것이 장점이

고, 공격해오는 상대를 카운터로 띄우기에 적합하며 헛쳤을 경우의 딜레이도 적은 편.

일단 상대를 공중에 띄우게 되면 LP - 용성중단각(→ N LP RP LP RP RK)이 가장 기본적인 콤보. 잽을 두 번 넣던지 잽 대신 원어퍼(↘LP)를 넣던지 용성 1단 후 용성중단각을 쓰던지 레이의 콤보는 그게 그거다. 대신, 용성을 3단까지만 넣은 후 바닥에 떨어진 상대가 낙법을 하던지 옆으로 구르거나 뒤로 구르려 한다면 표쌍조로 데미지를 입힐 수 있고 그냥 가만히 있는다면 다운공격 판정이 있는 표수로 데미지를 줄 수 있다. 단, 용성 3단 후 윈 횡이동을 해야 표수가 다운공격이 가능해진다. 또한 낙법을 하는 상대는 표수로 공중에 띄우는 것도 가능하다. 4단까지 사용하고 횡이동하여 호형으로 자세를 잡은 후 호소퇴(호형 중 RK)로 데미지를 주거나 호형 그대로 상대에게 접근해서 호소퇴와 서호조(호형 중 LP)와 도호조(호형 중 RP)로 이지선다를 거는 것도 좋다. 호소퇴 히트후에는 권참연각 콤보가 가능하고, 서호조 후에도 공중콤보가 가능하다.

레이 역시 줄리아 창의 매드 액스처럼 데미지 좋고 범위도 넓은 잡기인 도락주(↗ LP+ RP)가 있다. 도락주는 일단 기술이 발생되면 레이는 상대와 같이 누워있는데 여기에서는 레이에게 우선권이 주어짐을 이용한 심리전을 할 수 있다. 만약 상대가 구르려고 할 경우에는 재빨리 일어나며 LK를 쓰게 되며 늦게 일어난다면 하단 기상공격으로 일어나면 되는 것이다. 덩치가 큰 상대에게는 일어서며 LK가 무조건 히트한다. 도락주는 용성중단각 도중에 끊고 넣어줄 수도 있다.

상대방 쪽으로 머리를 향한 상태에서 나오는 도궁각은 여러가지 눕는 기술을 이용해서 발동할 수 있다. 도궁각을 맞게 되면 상대방은 높이 뜨게 되고 도궁각 - 대점프 킥 (대점프후 RK) - 권참연각 (RK RK LKLK)의 강력한 콤보가 들어간다.

킹

역시 그 스승의 그 제자다… 잡기기술을 사용하는 것 보다 열심히 패야 살수가 있다. 아머킹보다 근 중거리의 난투전에 유리한 기술들이 많아서 아머킹 보다 조금 더 능동적으로 상대의 공격에 대응 할 수 있는 반면에 공중 콤보를 노릴만한 마땅한 기술이 없어 지상전으로 승부를 보아야 한다. 기본은 아머킹과 같이 원투펀치와 레프트 스트레이트 라이트 어퍼 (앉으면서 LP RP) 등으로 자잘하게 데미지를 주면서 아머킹의 그것 보다 성능이 좋은 엘보 훅 (↘ LP RP)으로 근접에서의 중단을 견제 해 주며 잡기 등으로 연결 해나가는 것이 기본 패턴이다.

상대의 딜레이가 보이거나 재빠른 반격으로 카운터를 노릴때는 893 킥 (← RK)이 제격이며 이것이 클린히트 시에는 급소차기 (뒤를 돈 상태에서 LK)가 확정적인 다운 공격으로 들어가니 찬스가 보이면 적절하게 사용하도록 하자. 사용 후 배후를 보이는 기술인 만큼 부담이 매우 큰 기술이나 좋은 판정과 빠른 발동, 성공시의 막대한 데미지를 생각한다면 쓰지 않을 수도 없는 기술이다.

한 스텝 반 정도의 중거리에서 기습적으로 상대를 공격할 수 있는 기술로는 롤링 소배트 (RK)를 추천한다. 상당히 빠른 발동 스피드의 중단 돌려차기로서 상대의 횡 이동을 차단 할 수 있으며 가드가 되어도 상대의 가드가 순간적으로 흔들려 딜레이가 전혀 없다. 난타전 도중 거리가 조금 멀어지거나 할 때 가끔씩 찔러 넣어주면 의외로 좋은 효과를 거둘 수 있다. 데미지도 만족할 수준.

조금 큰 데미지를 노릴때는 역시 아머킹과 마찬가지로 프랑켄 슈타이너 (↘ LK+RK) 다. 아머킹과 동일한 판정과 효과를 가지고 있으므로 찬스가 보이면 심리전을 첨가해 적극 노려주도록 하자.

주력 잡기로는 머슬 버스터 (↓ ↙← LP+RP)를 추천하며 이것은 LP+RP의 커맨드로 잡기를 해체해야 하는 만큼 해체될 확률도 적을 뿐더러 데미지도 만만찮기에 주력 잡기로 낙찰. 커맨드 입력도 쉬운 편이라 실수할 염려는 없지만 잡기 판정이 조금 늦게 나오고 리치가 그리 길지 않은 것이 흠이다. 기술 후에 후속공격으로 급소차기가 무조건 들어.. 갈 듯하게 보이지만 상대가 움직이지 않으면 히트하지 않는 것이 조금 아쉽다.

▲필자 자신의 윤리의식에 의거한 검열 사진 삭제…를 매우 고민했다

킹에게는 수많은 연속잡기가 존재하지만 거의 대부분의 것들이 실전에 사용하기에는 비효율 적인 것들이다. 최초의 잡기 성공률도 매우 낮을뿐더러 성공하였다 하더라도 연속잡기 2~3단 도중에 상대의 단순한 펀치 버튼 연타만으로 간단하게 풀려 버리는 것이 대부분의 경우이다. 물론 운이 좋아 끝까지 성공시키게 되면 라운드를 확정 지을만한 시간과 데미지를 빼앗을 수 있으므로 도중에 잘 풀리지 않는 연속잡기 (사실 이런 건 없다) 한가지를 추천한다면 스탠딩 아킬레스 건 콤보에서 로메로 스페셜로 이어지는 삼단 연속 잡기 (가 아니고 꺾기다.) 가 확률이 가장 높다. 이 연속잡기는 1단 스탠딩 아킬레스 건 콤보에서 LP + RP 로 회피 커맨드를 입력하지 않는다면 3단 모두가 들어가게 되고 연속잡기에 걸리게 되면 대부분의 사람들이 LP와 RP를 번갈아 가며 연타하는 습관이 들어 있어 이것을 제대로 푸는 양손 버튼을 누르는 커맨드를 모르는 사람들이라면 끝까지 당해 주는 것이 거의 확정이다. 데미지도 겨우 죽지 않을 만큼의 잔여 체력를 남기고 모두 빼앗아 주니 일발역전으로는 그만. 기술을 사용하는 시간도 길어서 이기고 있는 상황이라면 시간 끌기에 매우 좋다.

킹에게는 앞에서도 말했듯 공중 콤보를 시도할 시작 띄우기 기술들이 거의 없으며 공중콤보의 종류도 부실하며 데미지도 그리 좋은 것이 없다. 일단 공중콤보를 시도할 때는 컷킥으로

콤보의 시작을 해내며 라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (RP LP) - 블루탈 싸이클론 (LP + RP LP) 으로 마무리 짓는 콤보가 그나마 가장 안정적이며 50에 가까운 데미지를 보여준다. 다이나마이트 어퍼 (↓↘ RP)등으로 띄웠을 때도 마찬가지이며 부담 없다.

▲이렇게 안면을 걷어 찬 후

▲뒤꿈치로 피 올려 후려 준다

니나 윌리암즈

PS2 버전에선 정말 아름다워져 버린 니나. 오프닝에서의 립스틱을 바르는 모습은 정말 경악을 금치 못할 정도다. 하지만 전체적인 기술들의 약화로 인하여 주춤하는 모습이 보이는 니나는 기본기의 활용이 승리의 열쇠이다.

기본적으로 니나의 약화를 증명하는 기술은 역시 디바인캐논 (↙ LK+RK) 이다. 빠른 발동과 강한 파워 그리고 무엇보다도 띄우기 기술로 상대가 가드해도 밀려나는 폭이 커서 2때부터 꾸준히 쓰여왔지만 하지만 기존의 횡이동을 잡는 호밍능력이 떨어지게 된 것과 무엇보다도 상대방이 가드를 하게 되면 큰 딜레이가 생겨서 웬만한 기술을 맞게 되므로 남발이 힘들어 지게 되었다. 하지만 그래도 다른 조건들을 무시 할 수 없기 때문에 이지선다나 카운터용 기술로 적절하게 쓴다면 예전만큼은 못해도 꽤 좋은 기술임은 틀림없다.

디바인캐논 히트후에는 원투 펀치 - 어설트 콤보 (↘LK LP RP ➡ LP+RP)로 마무리. 예전의 막강한 콤보 만은 못하지만 그래도 꽤 쓸만하다.

니나의 주된 공격패턴은 빠른 기본기와 디바인, 잡기를 복합하여 이지선다로 상대를 괴롭히는 것이다. 레이브 킥 (↓ LP N RK or 앉은 상태에서 LP N RK)이나 어퍼스트레이트 (↘LP RP) 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 (↓RK LP) 등으로 상대를 천천히 견제하며 접근하면서 팔꿈치 치기 (↘↘ LP)나 디바인 캐논으로 이지선다를 노리는 것이 기본. 특히 팔꿈치 치기는 어퍼스트레이트나 원투펀치, 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 후에 이지선다로 활용하면 좋다. 대각선 두 번 입력의 실수하기 쉬운 커맨드이니 충분히 연습해두자.

▲마무리는 언제나 쌍장파

▲디바인 캐논

펄킥(→→ LK)의 경우 공중콤보 마무리로 쓰였으니 발동시간도 느려지고 딜레이도 많아져서 거의 쓰이지 않게 되었고 차라리 턱베기 (↓↘RP)를 쓰는 것이 적절하다.

턱베기는 회피능력은 약간 줄었으나 판정과 딜레이 스피드등은 여전하므로 다운공격과 띄우기용으로 쓰인다. 실제로는 거의 다운공격용으로 유용하게 쓰이게 되는데 유용한 패턴이라면 거반주낙(오른잡기 후 LP RP LP)후 사용해주면 상대가 조금이라도 일어나려 움직이면 히트하게 되며, 제자리 기상을 사용한다면 다시 띄울 수도 있다.

디바인이나 턱베기 그리고 오른어퍼를 이용해 상대가 뜨게 되면 원투 펀치 (LP RP)- 어설트 콤보(↘ LK LP RP →LP +RP)가 가장 안정적이고 적당하다. 파워도 예전만큼 강하진 않지만 약하다고 볼 수도 없는 정도.

신기술중 괜찮은 기술은 더블 쇼트 (횡이동중 LP RP)나 레이핸즈(↘LP+RP)이다. 그러나 이 두 기술 모두 강력한 추가타가 있는 기술은 아니고 견제용으로 사용하는 것인 기술이라서 아쉬움이 남는다.

요시미츠

여전히 그의 어퍼컷은 강하다. 그의 오른 어퍼의 명칭은 타 캐릭터의 오른 어퍼와는 다르게 스텝 인 어퍼(↘ RP)라는 이름의 고유기이다. 이것은 타 캐릭터의 어퍼컷들과는 다르게 반 스텝 정도 전진하며 상대를 공격하는 것으로 리치가 길고 상대의 상단공격을 회피하는 능력이 타 캐릭터의 그것보다 월등히 우수하다. 게다가 가장 주목해야 할 부분은 체인지가 가능하다는 점. 전 캐릭터 중 요시미츠와 쿠니미츠외엔 오른어퍼 히트 후 체인지가 가능한 캐릭터는 없다. 이런 성능 좋은 어퍼기술을 가진 요시미츠는 공중콤보를 시도할 찬스가 자주 오게 된다. 추천 콤보로는 인법만갈 2연타 (← LP, LP…) - 인법 만갈 다시 2연타 후에 발레리나 킥 (LK) 로 대략 48 가량의 데미지 까지 기대 할 수 있는 콤보이다. 난이도가 조금 있는 콤보라 실패 확률은 꽤 되지만 시도할 가치는 충분하다. 그러나 요시미츠 자체로서 시도 할 수 있는 공중콤보들은 종류가 다양하고 즐겁다고는 하나 토탈 데미지가 50이상의 것들은 드문 만큼 실용적 측면을 고려하여 체인지 후 태그콤보를 노리는 것을 추천한다. 진이나 줄리아처럼 강력한 공중콤보가 가능한 캐릭터가 태그 파트너 일 때 요시미츠의 진가가 발휘된다.

상대와 반 스텝에서 한 스텝 정도의 근거리에서는 원펀치(요시미츠의 원펀치는 전 캐릭터중 최강의 속도를 자랑한다)와 섞어 주력 중단기로 스텝 인 어퍼를 기본으로 사용하며 귀계 (↘ LP, LP, LP, LP) 로 상대의 가드를 무너트린 후 다시 스텝 인 어퍼로 위의 패턴을 반복해 가는 식의 단순하면서 상대가 반격하기 까다로운 패턴으로 압박감을 주고 거리가 벌어지면 황천 달리기 (→→RP)나 취설(→→RK) 등으로 견제하며 접근하도록 하자.

횡이동으로 상대의 공격을 피하

▲이것은 어퍼

▲체인지

▲공중 분쇄 ☆ 줄리아 등장

면서 반격하기 좋은 기술로는 야시로 (횡이동 중 RP) 가 있다. 이것에 히트된 상대는 무조건 뜨는 좋은 띄우기 기술이긴 하나 가드가 된다면 상대와 밀착된 상태에서 상당히 큰 딜레이가 생기므로 불안하다면 역시 횡 이동 중에 발동시킬 수 있는 중단기술 합장(횡 이동 중 LP)을 대신 사용해 주어도 좋다. 합장은 상대방이 가드시에도 가드를 흔들리게 하는 효과가 있으므로 딜레이 없는 안전한 기술이다. 발동도 상당히 빠르고 판정도 좋은 여러모로 야시로 보다 좋은 점이 많지만 이 기술은 카운터 시에만 상대방을 공중에 띄운다. 대신 야시로는 히트 후 체인지가 가능하고, 평소에는 뒤집히지만 체인지를 하면 뒤집히지 않으므로 태그콤보용으로도 좋다. 이동 중에 확실한 찬스가 온다면 야시로를, 확신이 없는 상태에서 안전한 견제를 원한다면 합장을 사용하도록 하자. 또 하나의 횡이동 중 기술인 유설(횡이동중 RK)은 카운터 히트시 접근 후 지뢰인(LP+RP) - 두개(지뢰인 중 LP+RP)의 콤보가 가능하다.

하단 공격기로는 이슬 치우기(앉아 전진 시작시 LK)가 있으며 기술을 발동하기 위해 앉아야 한다는 약점이 있기는 하나 못 쓸 정도는 아니다. 심리전으로 사용하거나 약간의 하단견제 공격 후에 기습적으로 사용해 주는 등의 여러 방법이 있으며 중단기술이 풍부하고 강력한 요시미츠인 만큼 성공률은 높은 편이다. 이 기술 히트 후에는 올려차기로 시작하는 약간의 콤보가 가능하며 거리가 가깝다면 지뢰인(LP+RP) - 두 개(지뢰인 중 LP+RP)의 높은 데미지의 콤보로 연결 시킬 수 있다. 올려차기 콤보 후에 다시 심리전으로 들어갈 수도 있어 상당히 유용한 기술이다.

린 샤오유

PS2 판에서는 엄청난 미소녀로 변신하여 나오는 샤오유. (교복버전의 엔딩에서는 진과 썸싱이?) 그런 얼굴에서 발휘하는 능력은 가히 놀라울 따름이다.

샤오유는 화려한 횡이동과 거의 모든 상중단 기술을 회피하는 봉황세를 이용한 파이팅을 펼치는 것이 기본. 또한 뒤돈 자세에서 강력한 기술들이 많고 횡이동 범위가 넓어 뒤돈 자세에서 싸우는 경우가 많다.

▲이합퇴를 하면서 뒤돌자

뒤돈 자세로 만드는 기술은 여러 가지가 있지만, 주로 쓰이는 것은 뒤돌기(←LK+RK), 상보장권(↘LP), 주익배장-뒤돌기(RP LP), 이합퇴(←→LK), 탕견(일어서며 RP), 소퇴배신격 2타(앉은 상태에서 LK RP) 등이다. 뒤돌기는 오른쪽으로 약간 회피를 하면서 뒤를 돌게 되므로 뒤돈 직후 오른쪽으로 횡이동을 해주면 상당히 많은 각도를 회피할 수 있다. 상대의 공격을 이렇게 흘린 후 호미각(뒤돈 상태에서 RK)으로 띄우거나 잡는 것이 샤오유의 기본 뒤돌기 패턴. 상보장권이나 주익배장은 우선권이 좋고 빠른 편이므로 앞을 본 상태에서의 공방시에 사용하면 효과적이다. 이합퇴는 약간 거리가 벌어져있을 때에 사용하여 뒤돈 상태로 만든다. 중단이고 가드되어도 별다른 반격을 받지 않으므로 주된 뒤돌기 패턴중 하나로 쓰인다. 또한 카운터 히트시에는 왼방향 횡이동 - 호미각으로 적을 띄울 수 있다.

일단 뒤돈 후에 잘 쓰이는 기술은 상대를 띄울 수 있는 호미각, 배신격(뒤돈 상태에서 RP LP RK), 잡기이다. 호미각은 상대를 띄우고 공중콤보를 넣을 수 있는데 추천 공중콤보는 상보장권(↘LP), 배신격 1타(뒤돈 상태에서 RP) 3번, LK나, 상보장권, 배신격 2타, 쌍벽장(→→ LP+RP LP+RP)이다. 배신격 1타는 판정 범위가 넓고 빨라서 앞쪽으로 서 있을때의 LP처럼 쓰이는 기술이며 카운터를 노리고 배신격 3타까지 쓰면 상대를 띄울 수 있다. 잡기는 배신격으로 상대를 견제하면서 가까이 다가가거나 횡이동을 하면서 다가가서 잡을 수 있는데, 잡은 후에는 오른잡기였던지 왼잡기였던지 도타연장(↘RP LP)으로 추가 데미지를 줄 수 있다. 또한 천상십자황(뒤돈 상태에서 →LK+RK)는 상대의 뒤로 돌아갈 수 있어서 상대가 공격해올 때 상대의 뒤로 넘어간 후 호미각으로 추가타격을 줄 수도 있다. 뒤돈 상태에서 다시 봉황세를 쓰는 것으로 상대의 공격을 흘릴 수도 있고, 뒤구르기(뒤돈 상태에서 →LK+RK)로 흘릴 수도 있다. 뒤구르기 중에 연속으로 LK+RK를 누름으로 도궁각으로 적을 띄울 수 있고, 뒤구르기 후 그냥 잡기 버튼을 누름으로 상대에게 접근하여 잡기를 거는 것도 가능하다.

샤오유의 특기라면 역시 봉황세(↓LP+RP)라 할 수 있다. 봉황세는 상대의 모든 상단과 대부분의 중단을 흘리는 성능 좋은 자세이다. 봉황세로 상대의 공격을 흘린 후에는 보통 궁보반주(봉황세 중 LP+RP)를 사용하여 띄우는 것을 기본으로 생각하는 사람들이 많지만, 더 성능 좋은 띄우기는 봉황연퇴 1타(봉황세 중 ↗LK)이다. 일단 공격이 실패해도 딜레이가 전혀 없다는 것이 매력이며, 띄웠을 경우 궁보반주보다 더 안정적으로 공중콤보를 넣을 수 있다. 추천 공중콤보는 상보장권 - 배신격 2타 - 쌍벽장. 봉황연퇴 1타가 맞지 않을 것 같다면 RK까지 눌러주어 딜레이를 노리고 접근하는 상대에게 타격을 줄 수 있다. 봉황연퇴가 무서워서 서있는 상대에게라면 부채차기(봉황세 중 RK LK)가 적절한 하단 공격.

앞쪽으로 서 있는 상태에서 쓸만한 공격은 가추장(↙LP)과 쌍벽장, 그리고 도타연장이 좋다. 가추장은 딜레이나 카운터를 노리고 사용하면 좋고, 쌍벽장은 위력도 강력하고 가드되어도 딜레이가 전혀 없다는 것이 매력. 또한 상대의 반격을 유도해서 봉황세로 흘리기에도 아주 적절한 기술이다. 도타연장은 신기술로 맞은 상대가 뒤집혀서 공중콤보가 마땅한 것이 없어보이지만 그래도 보통 크기의 상대라면 작연포(LP↓RP) - 이합퇴의 콤보가 가능하고, 큰 상대라면 작연포 - 쌍벽장의 콤보가 가능하다. 또한 앞서 말했듯 다운공격용으로도 좋기 때문에 자주 사용해도 좋을 기술. 단 앞서의 두 기술보다 딜레이가 큰 편이라서 주의하는 것이 좋다.

▲가추장

▲봉황세

▲두둥~

화랑

그의 사부 캐릭터인 백두산과 비교한다면 백두산은 일반 횡이동 스피드가 느린 대신 플라밍고의 횡이동 성능이 좋으며 일반 기술들의 자잘하고 작은 데미지의 연속으로 상대의 체력을 빼앗아 가는 스타일인 반면에 화랑은 일반 횡이동 스피드가 빠르고 플라밍고의 횡이동력은 그리 크지 않으나 백두산의 그것보다 빠르고 연속으로 움직일 수 있으며 기술들 한방 한방들이 파워풀해서 굵직굵직한 단타위주의 데미지를 주는 스타일이다. 화랑의 기술들이 워낙 방대하고 (쓸만한 건 정말 그리 많지 않지만) 사용자도 많아 파이팅 스타일이 천차 만별이므로 본 필자의 파이팅 스타일을 기본으로 설명하겠다.

필자는 상대의 공격권 안에서 상대의 반응에 맞추어 이동과 견제로 상대의 공격을 유도하여 그것을 확실히 반격할 수 있는 찬스를 잡아 공격하고 빠지는 '히트 앤 어웨이'의 전략을 기본적으로 추구한다.

기본 근접견제

원투펀치, LP LP 등의 펀치계열로 시작하여 중단기인 오른어퍼, 왼어퍼, 토킥, 미들 백너클 등으로 상대방의 하단가드를 방지하며 플라밍고 페인트 (→ N LK) 등으로 파생 시킨다. 적절한 전 후방 대쉬를 이용해 거리를 항상 유지하고 상대방의 백대쉬 후 반격을 차단 하는 것이 중요하다.

중거리 견제

두 스텝 정도의 거리를 기준으로 회전 발뒤꿈치 찍기 (→→LK)등으로 상대방의 횡이동을 견제, 차단하고 접근하거나 하단대쉬 캔슬 전방대쉬를 이용해 재빠르게 상대에게 접근한 후 잡기와 발동이 빠른 기술들로 공격해 준다. 상대의 상단공격이 예측되거나 거리가 맞는 상태에서 상대방의 전후방 대쉬를 예측한다면 기습적인 라이징 블레이드 (→ N ↓↘ RK)를 노리는 것도 좋은 시도이지만 가드 되거나 빗나간다면 호되게 당할 각오를 해야 하므로 신중해야 한다.

▲어딜 도망가나 친구?

횡이동 이후의 공격

시계방향의 횡이동으로 상대의 공격을 피하고 측면으로 돌아갔다면 우 반월축 (←RK) 이후의 연속 공격을 노리는 것이 좋다. 카운터 히트시에는 파해가 까다로운 몇몇 공격 패턴들을 시도 할 수 있으므로 큰 데미지를 뽑아낼 찬스이다. 일반적으로 셋업 (오른발 자세에서 → LK) 후의 패턴으로 이어주는데 상대가 이것을 미리 대비하고 하단가드를 한다면 오히려 반격당할 위험이 있으므로 왼어퍼, 혹은 오른어퍼 이후의 공격으로 이어 주는 것도 나쁘지 않다.

시계 반대방향의 횡이동 이후 플라밍고로 연결시켜 준다면 플라밍고의 효과가 크게 증대되어 상대의 거의 배후를 점유할 확률이 높아진다. 시계 반대방향 횡이동 이후에는 플라밍고 로 연결 시켜 주는 것을 주된 패턴으로 하되, 횡이동 이후 완벽한 찬스가 보인다면 측면잡기를 시도하는 쪽이 확실하게 데미지를 뽑아내는 방편이다.

레프트 플라밍고

근거리에서는 왼펀치를 이용해 상대를 쉴새 없이 몰아 붙이고 (플라밍고 도중의 왼펀치 단발은 상대에게 가드 시켜도 화랑측에서 우선권이 돌아오게 된다.) 오른어퍼, 왼어퍼, 미들 백너클 등의 중단기술과 잡기기술의 이지선다를 걸어 주거나 다시 플라밍고를 시도해 위의 패턴을 반복 하는 것을 기본으로 한다. 펀치가 닿지 않을 거리이거나 상대가 플라밍고 왼펀치를 예측하고 하단가드를 한다고 파악되었을 땐 플라밍고 사이드 킥 콤보를 사용해 견제 하는 것이 좋다. 플라밍고 사이드 킥은 가드만 시킨다면 아무런 딜레이와 리스크가 없으므로 다시 플라밍고로 들어가 위의 것을 반복할 수 있다. 거리가 조금 멀다 생각되면 플라밍고 도중의 10단 콤보 시작인 미들 백너클 (레프트 플라밍고 도중 RP)를 이용해 한 스텝 전진하며 중단을 가격 한 후 오른발 자세의 기술들로 파생시켜 공격 할 수도 있으나 이것은 가드되면 상당한 위험이 있어 공격의 흐름이 끊길 수도 있으니 상대의 반응을 잘 보고 사용 하도록 하자.

플라밍고 이동으로 상대의 측면이나 배후를 점유했을 때는 기본적으로 더블 사이드 킥이 부담 없이 좋은 데미지를 주며 안전하게 공격할 수 있는 수단이긴 하나 히트 이후의 공방이 조금 애매한 것이 흠. 조금 여유가 있고 더 많은 데미지를 노린다면 라이트 힐 랜스 (레프트 플라밍고 도중 ←RK) 이후의 공중콤보도 시도 할 수 있으나 이것은 발동이 느리고 가드 당했을 경우에 딜레이가 크다. 게다가 플라밍고 이동 후 카메라 앵글이 애매해 져서 커맨드 입력 방향이 애매해 지는 경우가 많은데 잘못 입력하게 되면 플라밍고 라이트 스핀킥 (레프트 플라밍고 중 ←LK) 이 발동되어 오히려 크게 반격 당하게 될 수 있으니 완벽한 찬스에서 만 주의해서 사용하도록 하자.

공중콤보

라이징 블레이드 후의 콤보들이 전작 TK3에 비해 공중콤보의 데미지가 줄어든 듯한 인상을 받았었는데 실제로 프랙티스 모드에서 데미지를 측정 해 본 결과 기존에 통용되던 콤보들이 약 10정도의 데미지가 줄어든 것을 확인할 수 있었다. 어떠한 방법으로 공중콤보를 해내도 70을 넘어가는 데미지의 콤보는 찾을 수 없었으며 오히려 기본중에 기본인 셋업 라이트 킥 콤보가 크린히트시 70에 가까운 데미지를 보였으며 롤링 라이트 킥 (오른발 자세에서 LK~RK) 단타가 항시 크린히트 처리되어 66의 데미지를 준다. 이런 저조한(?) 데미지를 놓고 봤을 때 라이징 블레이드 이후에는 태그버튼으로 바로 체인지 하여 파트너 캐릭터의 태그 콤보를 노리는 것이 훨씬 이득이라는 결론이 나온다. 철권TT 전 캐릭터의 띄우기 기술 중 가장 높이 띄우는 기술인 만큼 체인지 되어 나오는 캐릭터는 일반 띄우기 기술들로 시도하지 못하는 여러 높은 데미지의 콤보들을 시도 할 수 있으므로 태그 콤보 쪽을 적극 추천이다.

플라즈마 킥 (오른발 자세에서 → RK~RK) 이후에는 기존의 오른발 자세에서의 콤보들이 거의 모든 것들이 들어가므로 그것들을 사용하도록 한다.

라이트, 레프트 힐 랜스로 상대방을 띄웠을 땐 상대가 공중에서 한 바퀴 회전해 머리쪽을 화랑쪽으로 향하게 되는 불안정한 자세로 뜨게 되므로 일반적인 공중콤보들은 거의 사용이 불가하다. 힐랜스 히트 이후에 체인지는 가능하나 태그시간이 느려 태그콤보가 거의 불가능하므로, 직접 공중콤보를 사용하는 것이 좋다. 레프트 힐랜스 이후에는 왼발자세 이므로 원투 라운드 하우스 콤보로 간단하게 이어 주도록 하고 라이트 힐 랜스 이후에는 레프트 PK 콤보 (오른발 자세에서 RP LK) 혹은 라이트 킥 콤보 (RP RK RK)로 파생되는 콤보들을 사용하는 것이 보통이다.

에디 고르도

에디하면 떠오르는 것은 무엇인가? LK RK 를 연타하면서 사용하고 있는 중년 아저씨 의 모습이 떠오르지 않는가? 하지만 에디는 고수들의 플레이를 보면 심오한 패턴의 캐릭터임을 알 수가 있다. 은근한 심리전과 의외로 강력한 파워와 판정의 기술들, 그리고 이지선다를 이용한 전술등이 에디의 주력이다.

에디의 주력 견제기는 역시 원투펀치이다. 다른 캐릭터와 약간 동작이 틀린데, 판정도 좋고 횡이동을 잡는 능력도 뛰어나다. 원투펀치 중에 벤린(←LK)이나 코도베라다(↘RP), 사바 지라토라(↗RK)를 섞어서 견제하자. 특히 사바 지라토라는 상당히 좋은 기술로, 빠른 기술 속도에 위력, 하단 기술을 피하며 횡이동을 잡는 능력까지 지니고 있어서 에디의 전천후 공격 기술이다. 단, 상대의 빠른 잽 공격에 끊기기 쉬우므로 너무 남발하지는 말자. 또한 코도 베라다는 맞은 상대는 뒤로 쓰러지는데, 이때 적이 가만히 있거나 제자리 기상공격을 노린다면 카베이린냐(→→LK+RK)를 히트시킬 수 있고, 뒤로 구르거나 앞으로 구르려고 한다면 벤린프라다(→→LK)를 맞출 수 있다.

에디의 띄우기 기술중 비리바(↘LK+RK)는 괜찮은 띄우기 중 하나. 이런 좋은 띄우기를 두고도 철권3 시절엔 공중콤보로 쓸만한 기술이 없어서 고생했던 에디이지만, 콤보지라르 - 이우스토슈타르 (LP RP RK RK)가 공중콤보의 역할을 해주게 됨에 따라 공중콤보는 전적으로 콤보지라르 - 이우스토슈타르에 맡기면 된다.

마카코 엔페(←RK) 는 카운터 히트시에 마카코 엔페 하스티라 시비타 (←RK LK LK)가 모두 들어가게 된다. 빠르고 판정이 좋으므로 남발해도 괜찮지만, 카운터가 아님을 알면서 마지막까지 후속타를 모두 쓰는 것은 금물. 완벽하게 반격을 당하게 된다.

그러나 이런 서서 공격하는 기술을 사용하여 싸우는 것은 에디에 대해서 반도 알지 못하는 것이다. 에디의 진가는 특수자세에서 파생되는 기술들이다.

에디의 자세에 대해서 일단 알아보자 . 자세는 2가지로 나눌 수 있는데 주저앉은 자세, 물구나무자세가 있다. 이중에 가장 활용도 높은 자세라면 역시 주저앉은 자세. 빠른 2지선다 공격도 가능하다. 대신 물구나무자세는 기술의 스피드는 느리지만 기술 판정이 좋다는 점이 특징이다.

▲주저앉은 자세

▲물구나무자세

1. 주저앉은 자세

주저앉은 자세에서 주된 기술은 두 가지이다. 트로카 에 아카타르(주저앉은 자세에서 LK RK)와 토우파온(주저앉은 자세에서 RK LK)이 바로 그것. 트로카 에 아카타르는 중단 공격으로 띄우기 성질을 지니고 있다. 주저앉은 자세의 에디에게 섣불리 접근하면 트로카 에 아카타르로 띄우고 콤보지라르 - 이우스토슈타르를 공중콤보로 먹일 수 있다. 또 토우파온은 하단기술로 판정이 좋기 때문에 주저앉아있는 에디에게 접근하거나, 트로카 에 아카타르에 맞을까봐 서있는 상대를 비틀거리게 하면서 물구나무 자세로 전환할 수 있다. 즉 이지선다를 노릴 수 있는 것이다.

주저앉은 자세로 변환하는 기술은 여러 가지가 있지만 추천하는 것은 신기술인 헤란파고(LK LK)와 콤보지라르-아우스토슈타르, 라테라오 토롯카(횡이동 또는 징가중 LK)이다. 헤란파고는 히트되었을 경우 상대가 공중에 뜨는데, 사용 후에는 주저앉은 자세가 되므로 마땅하게 공중콤보를 노릴 수 없으니 그냥 트로카 에 아카타르를 사용해서 약간의 추가타정도만 맞추는데에서 만족할 수 밖에 없다. 콤보지라르-아우스토슈타르를 한 후에도 주저앉은 자세가 되는데, 상대가 눈치챈다면 주저앉자마자 앉아 RK 등으로 견제를 해서 주저앉은 자세가 무너져버린다. 그렇다면 남은 것은 라테라오 토롯카인데, 이것은 그냥 사용하면 중단 공격이 되며, 낮은 자세로 상대에게 파고들기 때문에 상당히 유용하다. 또한 기술 사용 중 레버를 아래로 내리면 공격을 캔슬하고 그대로 주저앉은 자세가 되어버린다. 이때 이지선다를 노리면 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있다.

2. 물구나무 자세

물구나무 자세는 기술들은 느리고, 자세 자체가 헛점이 많으므로 자주 사용하기엔 문제가 있는 자세라 할 수 있다. 하지만 기술 하나하나의 판정이 강력하고 상대의 공격을 피할 수 있는 자세도 있는 등 활용하기에 따라 에디가 어느정도 강한지를 결정짓는 자세라고 할 수 있다. 일단 물구나무 중 낼 수 있는 것 중 유용한 기술은 부카온(↓LK+RK)과 파라부조(RK), 라이트펀치-바이샤 토롯카 로슈타르(RP LK RK), 히라타뇨(↑RK or LK)가 있다.

부카온은 상대의 상·중단 공격을 흘리고 띄우는 것이 주특기이다. 특히, 주저앉은 자세에서 토우파온을 사용하여 상대의 하단을 때리고 물구나무로 전환되었을 때, 많은 사람들이 중단공격이나 상단 공격으로 물구나무 자세를 무너뜨리려 하거나, 토우파온이 히트되어 자세가 무너진 상태에서 하단기술로 물구나무를 끊으려 한다. 이때 부카온을 사용해주면 기술을 피하고 상대를 띄울 수 있다. 단 띄워도 다시 물구나무 자세이므로 강력한 콤보를 노리기 힘든데, 이때 사용할만한 기술은 물구나무 레프트 펀치(물구나무 중 LP) - 앉아RK - 도프로(앉은 상태에서 LK+RK)이다. 도프로 중에 레버를 아래로 고정하면 다시 주저앉은 자세가 되므로 콤보를 맞은 상대에게 또 한번 이지선다를 걸 수 있다. 파라부조는 특수중단 기술로 판정이 강한 것이 특징이다. 비록 기와깨기 등의 기술에 약하다지만 맞붙었을 때 거의 모든 기술을 이길 수 있는 것이 매력이다. 단 뭐든 그렇지만 남발은 좋지 않다. 가드 되었을 때에 간단하게 앉아 RK로 파해되기 때문.

에디의 주력 이지선다기술은 역시 아르마다프라다(횡이동중 LK)라고 할수 있다. 아르마다프라다 후 레버를 아래로 하면 주저앉은 자세로 파생되기도 하고, 아르마다 프라다 비리바(횡이동중 ↑LK LK)가 히트했을 경우 후속타로 콤보지라르 - 이우스토슈타르 (LP RP RK RK)를 공중 콤보로 넣을 수 있고, 아르마다 프라다 - 바이샤안보스슈타르 (횡이동중 ↑LK ↓LK+RK) 히트시에는 트로카 에 아카타르로 약간의 후속타를 먹일 수 있다. 단, 아르마다프라다의 단점은 빠른 견제공격에 씹히기 쉽다는 것이라서 어느 정도 거리를 두고 사용해야 안전하다.

브라이언 퓨리

필자들이 빼먹고 공략을 안 하는 바람에 마감직전 공략을 하게 된 브라이언. 필자들이 다 빼먹을 정도로 브라이언이 비인기 캐릭터에 약한 캐릭터인가? 절대 아니다. 긴 리치와 판정좋은 기본기를 지니고 있는 캐릭터로 비슷한 기술을 지닌 부르스보다 기술이 시원시원하고 호쾌하다. 공중콤보의 데미지도 괜찮으며, 상대의 작은 딜레이도 놓치지 않는 마하펀치(→→RP)는 그의 트레이드마크. 마하펀치와 비슷한 기술로 마하킥이 있는데, 이 기술은 약간 왼쪽으로 회피하면서 들어가기 때문에 회피하는 상대를 잡거나 상대의 공격을 피하고 카운터를 날리는데에 아주 유용하다.

▲음속 펀치, 이름하여 마하펀치!

▲마하킥 발동중, 상대의 옆으로 돌아간 것이 보인다

기본기 견제가 주가 되는 브라이언의 주 견제기는 라이트보디블로우(↘RP)와 LP, 개틀링콤비네이션 시리즈 (LK RP LP RK or LK RP LP RP)가 주로 쓰인다. 또한, 원투펀치보다는 서전크로스원(LP RK LK RK)를 근거리와 중거리 견제기에 이용하면, 상대의 횡이동도 잡기 때문에 상당히 좋다. 단, 마지막까지 다 쓰면 상단이기 때문에 반격당하기 쉬우므로 중단공격인 3타까지만 써주는 것이 좋다.

브라이언의 원투펀치는 다른 캐릭터보다 약간 판정이 좋지 않은데, 속도로 커버하는 타입이다. 그렇기에 판정이 좋은 다른 캐릭터와 펀치 견제 싸움에 밀린다면 스네이크팽(LP+RP)로 상단을 회피하며 반격하거나, 펀치 전용 반격기인 패링(←LP+RP)후 펀치를 흘렸다면 RP를 눌러 반격하자. 왼펀치를 흘리면 마하펀치 공격, 오른펀치를 흘리면 라이트보디블로우를 쓴다.

앞서 말했던 개틀링콤비네이션 시리즈는 마지막의 이지선다가 그리 강하지는 않아도 효과적이다. 이 기술 자체가 빈틈이 없기 때문에 남발해도 좋지만, 상대의 오른쪽 횡이동에 많이 약하기 때문에 횡이동을 잡을 수 있는 레그스매쉬(↘RK)를 섞어서 사용해야 한다.

중거리에서는 브라이언의 횡이동능력이나 대쉬 스피드가 빠른 편이므로 상대의 공격을 피하며 견제하다가 결정적인 상대의 딜레이에 마하펀치를 날리자.

근거리에서 하단 공격을 흘리면서 공격을 할 수 있는 기술로서 플라잉 힐(↗RK)가 있다. 상대의 하단 기술을 흘리며 상대를 쓰러뜨리는 이 기술은, 얼핏보면 콤보가 불가능할 거 같지만 라이징컴비네이션 3타 (LP RP LP) 후에 마하펀치의 꽤 강한 콤보가 가능하다.

이외에 공중콤보기로써는, 리프트어퍼(일어서며 LP)후에는 슬래쉬컴비네이션(←RP LP RK), 쵸핑엘보 (←LP) 후에 스토막 블로우(↗RP) - LP - 마하펀치를 추천한다.

브라이언의 한방 역전기라면 니크래쉬(일어서며 LK) 카운터 경직시, ↗ N RK로 띄우고 슬래쉬 컴비네이션이 있다. 앉아 공격에서 상대의 반격을 유도하여 니크래쉬를 카운터로 맞추면 좋다.

줄리아 창

대전시 가장 많이 쓰이게 되는 기술은 역시 판정이 좋은 통천포(LP LP LP)와 호신주(→ → LP), 질보연주(↓↘ LP RP) 그리고 추가된 신기술 중 하나인 홍란비봉주(↘ RK LP ← → RP) 이다. 미쉘에 비하여 더욱더 강해 보이는 줄리아 창의 경우 기술의 발동과 딜레이에는 큰 차이를 보이지 않는다. 하지만 역시 줄리아의 신기술 홍란비봉주를 이용한 공중콤보는 줄리아를 미쉘보다 강하게 만드는 큰 장점이다.

통천포는 줄리아의 빠르고 판정 좋은 서서 LP에서 나오며, 첫 방이 카운터면 나머지 두 방마저 다 맞게 되고 뜨게 되는 줄리아의 밥줄이 되는 기술이다.

상대방이 통천포 카운터를 두려워하여 서서 막기만 한다면 통천포 2타후에 이어지는 창궁퇴 콤보(LP LP RK LK)로 이지선다를 걸자.

통천포를 모두 맞으면 상대는 뜨게 되고 공중에 뜬 상대에게 호신주 공중콤보(호신주 2번 - 질보연주) 나 신기술 홍란비봉주를 쓰는게 보통이다. 데미지는 어느 쪽이라도 서로 비슷하니 상대가 짜증나는 것을 쓸 것인지 아니면 간단하지만 강력한 것을 쓸것인지는 개인 취향에 맡긴다.

철권3에서 줄리아의 주된 기술이었던 질보연주는 공중에서 히트시에 상대가 날아가 버리게 되면서 공중콤보의 마무리로 쓰이게 되었고 2방째는 회피하는 상대를 따라가는 호밍기능이 줄어들어서 약화됨을 보였으나 판정과 데미지 스피드가 여전하므로 아직까지 줄리아의 최고의 중단기로써의 역할을 충분히 해낼 수 있다.

▲출

▲출

▲하!

홍란비봉주는 첫 방이 히트하면 무조건 두 방까지 히트되며 시간차를 이용한 심리전을 노릴수도 있는 강력한 신기술이다. 3단까지 가드되면 상대는 많이 밀려나므로 딜레이도 적다.

줄리아의 견제기라 하면 역시 좋은 빠르고 판정으로 많은 캐릭터들에게 사랑을 받는 RK 이다. 줄리

아의 경우 RK 가드시에는 신각전소연퇴(RK RK RK)나 신각전소선퇴(RK RK ↓ RK)로 변환하여 딜레이를 줄여 나갈 수 있고 RK 카운터 히트시에는 호신주가 들어간다. 보통은 RK RK까지만 사용하여 상대를 짜증나게 만들 수 있다.

높이 띄우는 기술이 없는 줄리아에게는 역시 대전봉추(↘ RP LP)가 강력한 띄우기 기술로 쓰인다. 중단으로 앉아 있는 상대에게 쓰는 이 기술은 잘 사용하면 역시 중단과 잡기의 이지선다를 이용한 심리전도 할 수 있다. 상대방의 공격을 예측해서 판정이 좋은 잽을 이용한 연권대전봉추(첫방이 카운터일 때 LP RP LP)를 노려도 상대방을 높이 띄울 수 있다. 연권대전봉추는 2방째를 상대가 가드하면 LK 나 RK를 이용해 판정 좋은 상단과 약간 느린 하단견제에 쓸 수도 있다. 단 상단과 하단으로 갈리므로 이지선다는 되지 않는다.

다른 기술이 강력해진 덕분에 주력 잡기인 매드 액스(↓↙←→RP)의 경우 보통 심리전을 이용해서 사용하게 되었다. 무엇보다도 질보연주가 시간차 심리전이 약해진 탓에 자주 사용하지 않게 되었지만 줄리아 창의 대표잡기이며 좋은기술인 것도 사실이다. 가드시키거나 히트시켰을 때 상대에게 딜레이를 크게 주는 충추(횡이동중 RP)나 홍란비봉주 2타 후에 심리전으로 매드액스를 써주는 것도 효과 있다. 잽 견제 후 ↗RK나 매드액스로 2지선다를 노리는 것도 좋다.

대부분 공중에 뜨게 되면 호신주 2~4히트 후 호신연공이나 질보연주를 쓰는 것이 보통이고 잽 한방 후에 홍란비봉주도 괜찮다. 가장 대표적으로 쓰이는 연속기는 띄운 후 ↓RP - 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 RK LK) - 홍란비봉주이다. 막강한 위력을 자랑하는 줄리아의 주력 콤보로서 통천포, ↗RK, 연권대전봉추등으로 띄운 경우에 사용할 수 있다. (연권대전봉추 후에는 대쉬 후 해야 하므로 약간 어렵다) 마지막에 홍란비봉주의 3타 째를 약간 늦게 해야 하는 것을 잊지 말자.

건잭

철권에서의 중량급 캐릭터는 다 비슷하다. 파워 시저스 1타(→ LP+RP)와 긴 리치를 이용한 견제, 그리고 판정 좋은 어퍼(↘RP)를 이용한 싸움. 하지만 많은 기술들이 딜레이는 크고 스피드가 느린데가 공중콤보가 약하다. 이런 단점을 커버하는 것은 강력한 파워 뿐.

하지만 건잭의 경우 신기술 피봇건 어설트 덕분에 상당히 파워업 했다.

피봇건 어설트(←RP)는 딜레이도 없으며 리치도 길고 판정도 좋아서 적극 추천하는 기술이다. 판정이 좋기 때문에 카운터를 노리기도 쉽다. 이 기술 하나로 건잭은 100% 파워업했다고 말해도 과언이 아닐 정도.

파워 시저스 1타 (→LP+RP)는 상대의 횡이동을 잡는 강력한 판정의 공격이다. 딜레이도 적어서 남발해도 아무런 문제가 없는 기술. 히트되면 즉시 코사크 콤보 1타(↙LK)로 약하나마 추가 데미지를 넣거나, 상대가 일어나는 것을 기다려 이지선다 공격. 상대가 일어나지 않으면 히프프레스로 추가타를 노린다.

▲사랑해요

머신건 너클 1방째를 히트하거나 가드 시에는 상대는 상당한 딜레이가 생기는데 이 상태에서 바이올렌스 어퍼(일어서며 LP)나 잡기를 이용하여 이지선다를 거는 것이 좋다. 바이올렌스 어퍼의 경우 하단견제기술 이후 연계로 사용할 수도 있기 때문에 자주 애용해 주는 것이 좋다. 바이올렌스 어퍼 히트시에는 상대는 공중에 뜨게 되며 공중에서 RP 한번이나 두 번 후 파워 시저스가 콤보로 들어가게 된다. 바이올렌스 어퍼 히트시에는 체인지를 이용한 콤보를 노려보는 것도 상당히 괜찮다.

상대의 상단 공격을 예측할 수 있다면 브라보 너클(↓LP+RP)을 넣는 것이 좋다. 브라보 너클은 상당히 낮은 모습으로 상단 회피 후 강력한 파워가 정말 맘에 든다. 게다가 상대방이 가드해도 상당히 많이 밀려나므로 건잭에게는 전혀 무리 없는 기술.

▲브라보~

전반적으로 중단기술은 강력해도 하단기술이 약해서 잡기를 노릴 수 밖에 없는 것이 건잭인데 잡기를 잘 푸는 상대를 만나면 고전하게 되는 법. 의외로 빠르고 강력한 하단기술이 있어서 소개한다. 바로 라이트닝 핸드(↘RP+LK)가 그것. 라이트닝 핸드는 말 그대로 상당히 빠른 하단 기술이다. 리치가 그리 길지 않다는 단점이 있지만 머신건 너클 1타후의 공방에서도 하단을 노릴 때 사용하면 좋다. 후속타로는 일어서며 RK - 해머너클(LP+RP)를 쓴다.

또 하나의 좋은 하단 기술은 바로 메가톤 스워프(←↙↓↘LP). 기습적인 하단으로 훌륭할 뿐 아니라, 다운공격으로 써도 무척 강하다. 좀 느린 편이지만 남발만 않는다면 보고 무조건 막을 정도는 아니다.

헤이하치 미시마

헤이하치 미시마는 역시 신 류의 원조답게 상단판정의 풍신을 가진 진과는 달리 특수 중단 판정의 풍신권(→ N ↓↘ RP) 을 가지고 있다. 기본 패턴은 섬광열권을 이용한 견제와 풍신 대쉬를 이용한 근접에서 풍신권과 나락쓸기(→ N ↓↘ RK)를 이용한 패턴이 주로 이루어진다.

헤이하치도 초풍신이 생겼기 때문에 멋진 콤보들이 이루어지리라 생각을 하였지만 초풍신의 경우 가드를 하지 않았을 때 별로 차이를 느껴지지 않아서 그리 큰 멋은 느낄 수 없다. 다만 중년의 노후함과 노련함을 느낄 수 있을 뿐이다. 그래도 역시 헤이하치의 풍신권은 걷어올리는 느낌으로 타격하기 때문에 보다 안정된 풍신권의 느낌을 받을 수 있다. 풍신권으로 상대방의 딜레이를 걷어내면서 견제하는 플레이를 하도록 하자.

진에서 언급한 바와 같이 헤이하치의 가장 좋은 견제기는 역시 섬광열권(LP LP RP)이다. 역시 2타까지의 히트를 확인하고 3타를 넣는,

안전하고 강력한 견제기 & 반격기이다.

지상에서 큰 위력을 자랑하지는 않지만 견제용으로는 자주 쓰이는 다문살 일(→LP ←RP LP)의 경우 2방까지만 사용하면 강력하고 훌륭한 견제기로 쓰일 수 있다. 정말 아무 때나 써도 부담 없는 기술 중에 하나이다.

나락쓸기(→ N ↓↘RK RK RK)는 다른 풍신류 캐릭터들과는 다르게 3번까지 바닥을 쓸 수 있는데 (?) 철권3에서는 나락쓸기에서 연계되는 2지선다가 헤이하치의 밥줄이 되는 기술이었으나, TTT에서는 가드되면 더 이상 나락쓸기가 연속으로 나가지 않게 되었고, 또한 지상에서의 나락쓸기는 왼쪽 횡이동으로 가볍게 피할 수 있다. 그러므로 지상에서 쓰는 것은 최대한 자제하자. 만일 써야 한다면 나락쓸기 1타 후 올려차기(나락쓸기 1타 중 레버 중립 RK)로 견제하는 형식이 가장 좋다. 이것이 히트되면 헤이하치에게는 전혀 딜레이가 없고, 2타를 가드한 상대가 반격하려한다면 풍신권으로 가볍게 띄워올릴 수 있다.

진 카자마에게는 나살문 일이 공중 콤보의 대표라고 한다면 헤이하치에게는 주로 나락쓸기 두 번 뇌신권(→ N ↓↘ RK RK N LP)이 주된 공중 콤보용 기술이 된다. 풍신 - 나락쓸기 두 번 뇌신권 - 기와깨기가 추천 공중콤보이다.

▲나락마무리 뇌신권!

▲더블

▲어퍼~

무쌍연권(↖ LP RP) 은 빠른 발동과 첫 방 히트시에는 두 방 모두 히트하는 장점을 가지고 있지만 가장 큰 단점은 역시 상대가 가드를 했을 때 생기는 딜레이가 엄청나서 남발하기에는 좋지 않은 기술이다. 하지만 역시 빠른 발동은 무시 할 수가 없다. 그래서 주로 상대의 공격을 끊고 반격하는 역할로 사용된다.

헤이하치의 TTT에서의 신기술 중 최고로 좋은 기술이라면 관음쇄(일어서면서 RP)를 들 수 있다. 관음쇄는 상대방의 공격을 특이하게 흘려 보내며 공격할 수 있는 기술이다. 주로 하단짠손, 즉 앉아 LP로 상대방의 연속기를 끊고 쓰거나 기상어퍼를 대신해서 쓰기도 한다. 관음쇄 카운터 시에는 나락쓸기 세 번 후 뇌신권이 들어가며 뇌신권 히트 후에는 잽이나 기와깨기(앉으면서 LP)가 들어간다. 관음쇄를 상대의 공격을 카운터로 맞출 수 있도록 상대가 언제 공격을 내는지 심리를 잘 읽어 사용하면 매우 좋은 공격이 될 수 있다. 또한, 노말히트후에는 상대가 약간의 경직이 생기므로 접근하여 잡기나 중단공격으로 이지선다를 걸만한 충분한 시간을 벌 수 있다.

▲바로 이것이다

준 카자마

이렇다고 할 수 있는 연속기도 없고 저렇다고 할 수 있는 견제기도 없는 준 카자마. 전체 캐릭터 중 좀 약한 캐릭터에 속하므로 이것저것 잔기술의 조합과 무조건 상대가 뜨게 되는 장점의 오른어퍼를 잘 이용하여 게임을 풀어 나가는 수밖에 없다. 오른 어퍼(RP)는 결정적으로 리치가 짧은 것이 단점이지만, 상대가 무조건 뜨는 것이 큰 장점. 이지선다를 노리기보다는 상대 공격에 맞추어 카운터를 노리는 것이 올바른 사용법이다. 하지만 무엇보다 큰 준의 문제점은 강력한 공중콤보가 없다는 것이다.

▲무조건 뜬다

상대방의 공격을 예측하고 띄우는 귀살(→ RP)은 준의 기술중에서는 상당히 좋은 편이다. 빠른 발동시간은 둘째치고, 풍신권조차 씹을 수 있는 엄청난 우선권이 귀살의 매력. 귀살로 띄운 후 공중 콤보는 오른 어퍼로 띄웠을 때도 통용되는 백로유무 중단각 (LP+RK RP RK)를 추천. 그 밖에도 원투 압경(LP + RP)도 확정으로 들어간다. 두 콤보 모두 강력하다 할 수는 없어도 간단한 커맨드에 쓸만한 데미지를 준다. 준의 공중콤보 데미지에 만족을 못한다면 준의 아들 진을 파트너로 넣어 귀살 - 체인지 - 나살문 콤보를 노리거나 시아버지 헤이하치로 콤보를 노린다던지 하는 적절한 태그 파트너를 선택하는 것도 좋겠다. . 기술 발생 중간에 캔슬(귀살 중 ↓)도 되기 때문에 캔슬 후 잡기를 거는 등의 이지선다도 가능하다.

▲이슬 걸어차기

신기술 연추(← RP or 횡이동 중 RP)의 경우 딜레이도 적고 우선권이 일단 강한 견제용으로는 상당히 좋은 기술이다. 연추 - 채화 (← RP RP+LP or 횡이동 중 RP LP)또는 연추 - 이슬 걸어차기 (← RP RK or 횡이동 중 RP RK)로 후속타를 이어 갈 수 있다. 연추 - 이슬장권에서는 수연시운(LP LP RK)이나 수연충퇴(LP LP LK)로 공격을 이어갈 수 있으며 연추 이슬 걸어차기는 백로유무나 류운추로 연결해 나갈 수 있으니 잘 쓰도록 하자.

상대의 하단 공격 가드시에는 향월 (일어서면서 LK or 일어서면서 ←LK)를 쓰게 되면 상대는 공중에 뜨게 된다. 히트 후 체인지도 가능하지만 높이가 낮기 때문에 태그 콤보는 어렵고 백로유무를 쓰면 된다.

이슬장타(→→RP)는 대쉬기로 마치 진의 통발과 같은 커맨드이지만 커맨드에 비해 거리가 의외로 짧고 시계 방향 횡이동 호밍능력도 약하다. 하지만 상대의 가드시 딜레이가 적기 때문에 거리조절을 잘하면 잘 쓰일 수 있으니 애

용하도록 하자.

상대의 상단 공격 예측을 할 수 있다면 상단 회피 능력기능이 있는 스미레(← LP)를 이용하는 것이 좋다. 스미레의 경우 히트시 잡기 계열인 스미레 베기로 이어진다. 특히 원투펀치로 밀고들어오는 상대나, 용성중단각으로 밀고 들어오는 레이를 상대하는데에 아주 적절한 기술이다. 가드 되어도 큰 딜레이가 없으므로 남발해도 좋을 기술. 스미레를 상대가 가드하거나 그냥 히트되었을때에는 일어서며 RK나 향월을 사용하면 딜레이를 줄이면서 카운터를 노릴 수도 있다.

상대와 근접해 있을 때는 시운 이단차기(↓LK + RK)를 이용하는 것이 좋다. 첫 방은 진의 그것과 달리 특수 중단 판정이 아닌 하단 판정으로 상대가 하단 히트후 2타를 가드 하게 되었을 때 상대는 상당한 딜레이를 받게 되며 1타가 카운터일 때는 상대는 공중에 뜨게 되므로 공중 콤보를 노려 볼 수 도 있게 된다. 단, 2타는 상단이기 때문에 상대가 앉아서 가드했다면 위험하다. 또 근접시에는 백로유무 이지선다가 상당히 좋은 편. 상대가 백로유무 1타를 앉아서 가드하지만 앉았다면 상대는 마지막 이지선다 패턴이 나올 때까지 지 않아서 잽 등으로 공격을 끊을 수 없다. 백로중단각(LP+RK RP RK)과 하단각(LP+RK RP RK)은 신경을 완전히 집중하지 않으면 보고 막기 힘든 공격이므로 중수 이하와의 대전에서 매우 유용하다.

▲원조란 이거에요

▲알겠어요?

백두산

태권중년 백두산의 화려한 부활. 그의 원조 플라밍고의 이동, 회피능력은 제자의 그것을 훨씬 상회하는 성능의 철권TT내의 전 기술들 중 최강급의 횡이동 전용 기술이므로 이것을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 따라 그의 강약이 좌우된다. 화랑의 플라밍고와 달리 플라밍고 상태에서 나가는 전용 기술들이 몇 안되고, 효과가 그리 좋지 못하므로 플라밍고로 상대의 측면이나 배후를 점거 한 후 레버 전후 조작과 함께 버튼 입력으로 플라밍고를 캔슬하여 일반 자세에서 사용할 수 있는 몇 가지의 공격으로 패턴을 조합하여 상대를 혼란시키는 것이 일반적인 추천전법이다.

가장 부담 없이 사용하고 좋은 효과를 기대 할 수 있는 패턴은 플라밍고 캔슬, 왼펀치, 이후 오른어퍼(↘ RP) 와 불브레이카(→ RP+LK) 잡기의 이지선다로 상대방을 괴롭혀 주는 것인데 언제라도 능숙하고 물 흐르듯 연결 될 수 있도록 연습해 두자. 조금 더 패턴을 고급스럽게 다양화 시킨다면 스텝스 니들(←LP) 의 중단공격, 스매쉬 킥(RK LK RK) 의 상,상,하 공격, 플라밍고 웨이브 니들(플라밍고 도중 LK LK RK) 히트 이후 플래싱 할버드(LK+RK) 로의 연계콤보, 원투 플라밍고 (LP RP → LK) 로 상대에게 밀착 한 후 다시 위의 패턴의 반복 등의 여러 가지 것을 시도 할 수 있으므로 상대의 반응을 잘 살핀 후 시간차를 등을 섞어 다양하게 괴롭혀 주자. 주의 할 점은 플라밍고의 회피능력은 상대방과의 거리가 멀어지면 그 효과가 반감되니 항상 상대방과의 적절한 거리유지에 주의를 기울이자. 상대방과 거리가 벌어진다면 하단대쉬 (6 N23) 등으로 추격한 후 알바트로스 (일어서는 도중 RK RK LK) 나 기본잡기, 백 러쉬(RK LK LK LK)등으로 이지선다를 걸어주며 다시 근접하는 방법이 있으나 그리 큰 효과는 기대하기 어렵다.

▲플라밍고 웨이브 니들 히트 후, 플래싱 할버드로의 연계는 레버를 9 방향으로 유지하고 플래싱 할버드 커맨드를 입력해야 히트한다

플라밍고 캔슬

백두산의 플라밍고는 ← 이나 방향으로 레버를 입력함과 동시에 어떤 버튼이라도 입력 해 주는 것으로 플라밍고가 캔슬되며 그 커맨드에 해당되는 일반자세에서의 기술이 발동된다. 간단한 예를 들면 플라밍고 도중에 ← RK를 입력하는 것으로서 라이트 힐 랜스 (← RK) 기술이 발동되고 ←RP 라면 백너클 (←RP) 이 발동되는 식이다. 이런 방식으로 플라밍고 자세를 캔슬하여 상대의 배후나 측면에서 여러 기술들로 공격 할 수 있는 것이다. 다만 기본잡기로의 캔슬은 불가하며 커맨드 잡기 기술인 불 브레이커의 잡기로 캔슬이 가능하나 조금 타이밍이 애매하고 까다롭다. 하지만 익혀두면 매우 좋은 테크닉이다.

원투 플라밍고 캔슬

원투 버터플라이 킥 (LP RP LK RK LK) 기술 도중 플라밍고로 파생되는 패턴을 응용하는 로서 LP, RP, 이후에 혹은 6 방향으로 레버를 입력하며 LK까지만 입력하면 원투 펀치 후에 발차기를 하지 않고 플라밍고 자세로 들어가며 레버의 입력 방향으로 전진, 혹은 후진을 하게 된다. 이것을 조금 응용하여 레버를 6 방향으로 유지한 후 LP, RP, LK를 반복하게 되면 원투 플라밍고 전진 동작을 반복하게 된다. 이것은 일반적으로 오른어퍼 이후의 공중콤보로 유효하며 3번의 전진 원투 펀치로 도합 7연타까지 (원투 플라밍고 2회 반복 후 LP RP LK RK) 히트시킬 수 있다. 지상 견제에서도 위에 설명한 대로의 응용이 가능하며 백두산을 어느 수준 이상 다루고 싶다면 위의 두 테크닉, 플라밍고 캔슬과 원투 플라밍고 캔슬은 필수적으로 마스터해야 할 과제이다.

▲수박 뽀개기… 힐 액스

PlayStation 2 POWER 공략왕!

미쉘 창

PS 2에서 줄리아와 미쉘 모녀가 봐줄 정도는 아니지만 못생겨졌다. 왜 사오유나 준, 니나등은 훨씬 예뻐졌는데 창 모녀는 왜 이렇게 된거냐~ 물어내라. 남코!!!

각설하고, 미쉘의 주력기도 줄리아와 마찬가지로 통천포(LP RP LP) 와 호신주(→→LP) 그리고 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 RK LK) 등으로 역시 비슷한 모습을 보이기도 하지만 줄리아창과는 역시 차이를 주는 신기술과 호신주의 판정 등이 미쉘만의 매력을 느끼게 하기도 한다. 하지만 공중콤보 데미지에 있어 줄리아 창보다는 약한 것은 사실이다.

▲호신주

통천포를 잘 쓰면 그 게임을 이길 수 있을 정도의 통천포의 비중은 상당히 크다. 전체적인 견제기가 부족한 미쉘의 경우 더욱 더 통천포를 잘 이용해야 한다. 통천포는 역시 거의 사기에 가까운 우선권을 자랑하며 카운터 시에는 3방 모두 히트하여 상대방을 공중에 띄우게 되므로 호신주를 애용하여 상대를 공중콤보의 도가니로 몰아가자.

줄리아와 다른 미쉘의 대표적 차이점은 호신주 히트시 상대가 쓰러지지 않는다는 것. 마치 버파 아X라의 X문X주와 같이 상대는 쓰러지지 않아서 아케이드 버전 발매 초기에는 나빠졌다고 생각했지만 사실 그렇지 않다. 쓰러지지 않는 점 때문에 호신주를 맞은 상대에게는 이지선다의 공포가 생기게 된 것이다. 호신주를 상대에게 히트하여서 쓰러지지 않고 서있는 상대에게는 통천포나 여러가지 잡기를 사용한 이지선다를 넣어주도록 하자. 만약 상대가 앉을 것 같다면 역시 ↗RK 나 호쌍연퇴(↘ LK+RK) 그리고 천포(→ LP) 등으로 괴롭혀 주도록 하자.

질보장권(↘LP) 역시 줄리아와 비교하면 크게 틀린 점 중 하나. 왜 줄리아는 시간차를 이용한 이지선다까지 걸수 있는 질보연주를 주었지만 미쉘에겐 질보장권에서 끝나는지 모르겠다…까지만 생각하면 안된다. 미쉘의 질보장권이 줄리아의 그것과 확실히 다른 점이라면 질보장권을 히트한 후 딜레이가 거의 없다는 것이다. 커맨드 입력에 자신이 있다면 줄리아의 호신주처럼 이용해도 무방하다. 단발 히트시의 파워도 줄리아보다 앞서며, 상대가 가드한 후 견제기를 내도 백대쉬로 피하고 다시 질보장권을 낼 수도 있으며, 견제기를 씹고 통천포로 상대를 띄워버릴 수도 있다.

▲저 놈 잡아라~

전질보(→→RP) 커맨드에서부터 이미 먼 거리를 쫓아가서 때릴 수 있음을 암시한다. 원거리에서 서로 눈치만 보고 있거나 원거리에서 견제하는 공격의 딜레이를 계산하고 쓴다면 정말로 좋은 견제 기술이니 상황판단을 잘하여 쓰도록 하자. 발동이 빠르며 데미지도 적절하지만 상단인 점이 가슴아프다.

미쉘의 장점 중 하나는 역시 열봉장(횡이동 중 LP)이다. 상대와 같이 횡이동하면서 심리전을 펼칠 때, 열봉장은 상당히 좋은 기술이다. 횡이동 후 기술을 빨리 낼 수 있으므로, 상대의 공격을 피하고 카운터를 노리는데에 아주 적절한 기술. 파워도 쓸만한 편이다.

미쉘류에게 중요한 하단기인 후소천궁퇴는 아케이드에서는 횡이동과 백대쉬 중에 맞추어도 거의 대부분 2히트 모두 히트 할 수 있었다. 하지만 PS 2에서는 약간의 캐릭터 타점의 문제로 아케이드보다는 가끔 2발 모두 히트하지 않을 때가 있다. 물론 여성캐릭터에게 2발 모두 히트하기 힘든 것은 여전하다.

호쌍연퇴(↘ LK+RK) 는 상대의 상단을 회피하는 특성이 있고 2발다 히트하면 상대가 높이 뜨지만 1발만 히트하면 상대는 뜨지 않는다. 상대의 공격을 예측을 한다면 적절하게 쓰일 수 있다. 특히, 태그하고 나오는 상대가 나오자마자 견제기를 냈다면 그것을 씹고 카운터로 맞추게 좋다. 그 외에도 이기각(횡이동 중 LK RK)이 생겼지만 두발 모두 상단에 두발 모두 히트했을 때만 뜨기만 한다.

안나 윌리암즈

대전시 많이 쓰이는 것은 상단이지만 엄청나게 좋은 판정과 발동과 데미지와 스피드를 가지고 있는 아가페이트 애로우(↓↘→ LP)이다. 분명히 상단 판정으로 나오지만 장악스텝에서 나오는 상단 회피능력과 카운터 판정 덕분에 안나에게는 거의 최고의 기술이다. 아가페이트 애로우를 적절히 쓰면 게임은 잘 풀려 나갈 것이다.

아가페이트 애로우가 카운터로 맞으면 상당히 높게 뜨는 데 최고 아가페이트 애로우 3번까지 들어간다. (거구 캐릭터에게는 4히트까지 가능) 하지만 2히트까지 시키고 다른 기술을 넣는 편이 콤보로는 좋을 것이다. 추천 콤보로는 아가페이트 애로우(↓↘→ LP) - 아가페이트 애로우 - 페이탈어택 컴비네이션(↗ LP LK) - 쌍장파(→→ LP + RP)나, 아가페이트 애로우 - ↗ RK - 페이탈어택 컴비네이션 - 쌍장파로 안나의 콤보중에서 막강한 데미지를 자랑한다. 아가페이트 애로우가 가드되었을 때에는 레이브킥 콤보(↓LP N RK)로 딜레이를 거의 완벽하게 커버할 수 있다.

▲아잉

그리고 또다른 주력기로 쓰일 수 있는 것은 페이탈어택 컴비네이션(↗ LP LK)으로, 이것은 상단 중단의 컴비네이션 연속기로서 첫 방이 카운터히트하면 모두 맞으며 2방 째가 히트하면 쌍장파가 후속타로 들어간다. 발동시 상단이라는 단점은 발동스피드가 빠르기 때문에 거의 문제가 되지 않으며 모두 가드당해도 거의 딜레이가 없기 때문에 안심하고 쓸 수 있는 견제기이다. 시간차가 가능해서 2타째를 늦게 써서 카운터로 맞출 수도 있다. 2타를 카운터로 맞게 되면 니나의 펄킥 카운터처럼 경직되므로 접근 후 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓RK LP) 후 LP - 쌍장파의 콤보가 가능하다.

페이탈어택 컴비네이션과 함께 견제기로 쓸수 있는 기술은 역시 레이브(↓LP N RK) 킥과 어퍼 스트레이트 (↘LP RP)다.

라이트 로우킥 & 백 스핀 촙은 예전에는 견제용으로 자주 쓰이는 기술이었으나, 성능 약화로 서글퍼졌다. 단 빠른 견제기임은 변함 없으므로 견제용으로 사용하고, 중간에 횡이동으로 캔슬 할 수 있으므로 횡이동 상태에서 나가는기술들로 이지선다를 노릴 수 있다. 횡이동중에는 블러디 카오스 (횡이동 중 LP+RP)의 중단공격이나, 카오스 테일(횡이동 중 RP)의 하단 공격이나의 이지선다를 노리는 것이 기본인데, 카오스 테일은 카운터시에만 후속타가 가능하다. 두 기술 다 히트시 바닥에 낮게 뜨므로 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙으로 시작되는 콤보만 후속타로 넣을 수 있다. 단, 카오스테일은 상당히 약화되어 카운터가 아니면 후속타를 노릴 수 없으므로 끌어안고 팔꿈치 치기(↘↘ LP)로 잡는 것도 좋다.

어퍼(↘RP)는 리치는 짧으나 상대를 무조건 띄우고 판정도 좋으므로 공격해오는 상대를 카운터로 띄우기에 적절한데, 띄웠다면 원투 후에 트위스팅 라운드 콤보 3타(↘LK LP RP)를 추천한다.

썸머 솔트 킥(↗RK)은 포레스트 로우의 그것과 비슷한데 띄우기로 사용된다. 판정도 좋고 발동도 빠르니 적절한 타이밍에 잡기나 하단과 함께 섞어서 쓰게 된다면 유용하게 쓰일수 있다. 히트 후에는 어퍼 후에 사용했던 원투 - 트위스팅 라운드 콤보 3타가 간편하고 강력하다.

서머솔트의 또 다른 활용점이라면, 철권3 PS판부터 등장한 트위스팅 라운드 콤보 (↘LK LP RK RP RK)를 이용하여 5단까지 모두 사용하여 하단을 노리느냐, 4단까지 사용하고 캔슬 후 써머솔트로 중단을 노리느냐 하는 패턴도 서머솔트의 활용점이다. 특히, 원래 트위스팅 라운드 콤보는 마지막은 무조건 앉으면 되는 것으로 아는 사람들이 많은데 마지막 5단째 무조건 앉는 사람들에게는 4단까지 사용 후 서머솔트를 쓰면, 거의 끊어짐 없이 연결되므로 상대를 혼란시킬 수 있다.

안나의 파워 좋은 중단기로는 스칼렛 레인(↙ LP)을 추천한다. 보기에는 느린 것 같으나 빠른 발동과 함께 괜찮은 파워도 무척 강하다. 라이트닝 스크류(↘RK)와의 이지선다도 노려볼만 하다.

▲배신자!

안나에게는 앉은 자세에서 파생되는 기술들이 많으므로 앉은 자세를 잘 이용하면 적절하고 강력한 기술을 적당한 타이밍에 넣을 수 있게 될 것이다. 라이트핸드 스터브(앉은 상태에서 RP)가 앉은 상태에서 나가는 상당히 빠른 발동을 가진 중단 기술로 기술 발동시 상/중단 흘리기 효과가 있다. 캣 핸드 스러스트(앉은 상태에서 LP) 는 히트시 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 후에 LP - 쌍장파의 콤보를 노릴 수 있다. 앉은 상태에서의 하단 공격 기술로는 콜드 블레이드(앉은상태에서 ↘RP)가 있다. 히트 후 후속타로는 시트스핀 & 라이트하이킥(↓LK N RK)이 적절하다.

아머킹

때리는 레슬러 아머킹. 한번의 공격으로 큰 데미지를 줄 수 있는 공격 패턴이 거의 없으므로 원투 펀치와 몇몇 타격기술들로 견제하며 상대에 허점을 유도하고 어퍼 장저(N ↘ RP)를 노리는 기본에 충실한 파이팅을 해내야 한다. 근, 중거리 난타전에서 상당한 강력한 면모를 보이며 결정적 데미지의 중단기가 부실하다는 약점을 커버하기 위해 엘보 (↘LP), 레프트 스트레이트, 라이트 어퍼 (앉는 도중 LP RP) 등의 자잘하며 판정이 좋은 중단기로 몰아 붙여 심리적으로 상대의 상단가드를 유도하여 잡기와 컷킥등의 띄우기 기술의 이지선다를 거는 공격패턴이 바람직하다. 상대의 허점이 보인다면 언제나 망설이지 말고 가차없이 어퍼장저 를 시도해 공중콤보를 노리도록 하자. 다만 어퍼장저는 시계 반대방향의 횡 이동에 쉽게 회피되는 경향이 있으니 횡 이동 접전중에 사용은 금물이다.

이 외에 큰 데미지를 줄 수 있는 기술로는 프랑켄슈타이너(↖ LK + RK) 와 커맨드 잡기인 DDT(↙↙ LP+RP) 가 있는데 프랑켄슈타이너의 경우 다중판정 (중단 타격판정과 잡기판정을 동시에 가지고 있다.)의 고성능 기술이므로 상대의 반응을 보아 찬스가 온다면 적극적으로 사용하자. 다만 발동이 상당히 느린 기술이므로 어느 정도의 심리전 테크닉을 곁들여 사용하는 것이 바람직하다. 실패해도 넘어진 자세로 기술이 끝나서 그리 치명적인 반격은 받지 않으므로 부담 없이 사용할 수 있다. 잡기 판정이 잡기 판정이 발동되면 태그 버튼으로 체인지 해 후속타까지 넣을 수 있으므로 일발역전을 노리기에 그만이다. 히트된 상대의 경직이 그리 크지 않으니 후속타는 재빠른 기술을 사용하도록 한다.

DDT 의 경우 커맨드 입력이 조금 까다롭고 잡기 거리가 그리 길지 않으므로 근거리에서 횡 이동 이후에 선입력으로 커맨드를 넣어 주거나 원 혹은 원투펀치 후에 선입력으로 깔아 두면 상대의 반격을 타점잡기로 빨아들여 잡거나 하는 경우가 있다. 연속잡기를 제외한, 상대의 정면에서 시도할 수 있는 실질적으로 툼스톤 파일 드라이버 다음 두 번째로 높은 데미지를 주는 잡기이므로 커맨드 입력을 능숙하게 해낼 수 있도록 연습해 두자. DDT 성공후에 하단 기상공격이 100% 확정으로 들어간다.

◀이번 PS2 버전에선 갑옷을 걸치지 않은 새로운 복장이 추가되었다

아머킹이 가장 약점을 보이는 횡 이동 접전에서는 한 스텝 반에서 두 스텝 이상의 거리를 언제나 유지하며 성급하게 공격에 들어가지 않도록 한다. 상대의 횡 이동을 추격하는 유도성이 높은 기술이 아머킹에겐 드물기에 화랑이나 백두산, 샤오유 등의 횡이동력이 월등한 상대를 만나게 되면 조금 괴로워 진다. 차분하게 횡 이동과 전 후방 대쉬를 적절히 이용해 거리를 유지 하도록 하고 상대가 먼저 공격하길 기다려 반격하자.

공중콤보로의 시작은 어퍼장저, 다이너마이트 어퍼 (↓↘ RP), 스매쉬 어퍼 (→→RP 카운터 히트시 상대를 공중에 띄움), 컷킥 (↗RK) 등으로 시도하며 어떤 콤보를 사용한다 해도 거의 데미지는 비슷하다. 어퍼장저로 상대를 공중에 띄웠을땐 일반적인 띄우기 기술들로 띄웠을때와 다르게 상대방이 공중에서 뒤집히며 머리를 아머킹 쪽으로 향해 떨어지므로 공중콤보를 집어넣기 까다로운 상태이다. 어퍼장저 이후의 추천 콤보로는 원펀치 - 어퍼장저 -- 플래싱 엘보 (LP+RP)를 추천하며 원펀치 이후의 어퍼장저를 지면에서 낮은 위치에서 히트시키면 상대방은 낙법이 불가능한

상태로 추락하게 되며 마지막 다운 공격 플래싱 엘보까지 히트 당하게 된다. 상당한 고데미지의 콤보이며 원펀치 이후의 어퍼장저로 연결시키는 타이밍이 조금 까다롭긴 하지만 한번 타이밍을 습득하게 되면 그리 어렵지 않게 사용할 수 있게 된다. 여담이지만 이 콤보는 철권 TT 세계대회 도중 미국대표 선수가 처음으로 선을 보인 콤보로서 인터넷의 동영상으로 널리 알려지게 되어 아머킹의 대중콤보로 사랑받고 있다.

이 정도의 데미지가 마음에 들지 않는다면 태그버튼으로 체인지 해 태그콤보를 노려 주는것도 나쁘지 않다. 어퍼장저 히트 시에 태그버튼을 눌러주게 되면 상대가 뒤집히지 않고 보통의 자세로 상당히 높게 뜨게 되므로 어쩌면 태그 콤보쪽이 상황에 따라서는 더욱 이득일 수도 있다. 다만 어퍼장저 히트 태그후에 체인지 되어 나오는 시간이 상당히 길기 때문에 실패율은 꽤 높은 편이다. 아머킹의 후방의 화면까지의 거리가 짧을 때 (체인지까지의 시간이 단축된다.) 노리도록 하자… 라고 말하지만 정신없는 대전중에 이것을 일일이 구분하기는 곤란하다. 적절히 태그여부를 결정하도록 하자… 라고 무책임하게 얼버무린다.

▲툭

▲뚝쉬~

▲마무리

간류

중량급 캐릭터임에도 불구하고 잭, 쿠마계열의 캐릭터들과는 차별되는 강력함을 보여주는 캐릭터이다. 중량급 캐릭터의 장점인 공중에 높이 뜨지않는 장점을 그대로 가지고 있으면서 타 중량급 캐릭터의 약점인 타점의 면적이 커 중량급만의 특수한 공중콤보를 당하는 것은 간류에게 적용되지 않는다.

중량급 캐릭터답게 한방 한방의 공격들이 파워풀하며 별로 중량급 캐릭터답지 않게 이동 스피드도 상당히 재빠른 편이다. 근거리 견제기들의 성능이 탁월하여 근접 난타전에서 노련하게 운용만 한다면 상대에게 상당한 압박감을 선사할 수 있다.

근거리 전에서 가장 큰 효과를 보여주는 견제용 기술은 왼 어퍼(↘ LP)로서 전캐릭터의 동일한 기술중에 리치, 발동속도, 판정 모든 면에 있어 최강이라 자신있게 말할 수 있는 기술이다. 이 기술을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 간류의 절반의 강력함이 좌지우지 될 정도로 주력 견제, 공격기이다. 상 중단 펀치기술과 적절히 섞어 사용해 주도록 하여 상대의 공격 기술을 끊도록 하고 밀어 보내기 (LP + RP)를 이용해 상대의 가드를 뒤흔들어 주며 혼란시킨다. 확실한 찬스가 보인다면 오른어퍼 (↘ RP) 로 상대를 공중에 띄운 후 부치카마시로(LP+RP) 이어주자. 오른어퍼는 상대가 앉아있건 서있건 간에 어떠한 상황에서도 공중에 띄울수 있는 고성능의 기술로서 상대를 너무 멀리 날려 버려서 공중콤보인 부치카마시로 이어주기 조금 불안정하다는 단점도 있으나 실패해도 큰 반격을 받는 상황은 오지 않으니 부담없이 노려주자.

근, 중거리전에서 믿음을 가지고 남발에 가깝게 사용할 수 있는 주력 중단기술로는 부치카마시가 제격이다. 돌격계열의 기술로 리치가 상당하며 파워풀 한데다 약간의 상단을 흘리는 특성도 가지고 있으며 상대에게 가드 되어도 상대의 가드를 무너트려 반격의 걱정이 없다. 이것을 카운터로 히트 시켰다면 상대의 다운경직 시간이 크므로 몇 걸음 대쉬한 후 히프 프레스 (↗ LK+RK) 로 다운공격을 노릴 수 있으며 상황에 따라 사나이 하단쓸기 (히프 프레스중 RP)로 추가타 까지 기대할 수 있다.

이렇듯 풍부한 중단 기술로 상대의 상단 가드를 유도한 후 기습적으로 하단을 노려주거나 잡기 기술을 시도하는 등의 여러 가지 패턴을 시도할 수 있으며 하단 기습공격으로는 번개장타 (↘ RP+ LK)와 밥상 뒤집기 (앉은 상태에서 LP + RP)를 추천한다. 번개장타의 경우에는 올려차기 후에 히프 프레스가 가드 불능으로 연결되어 큰 데미지를 노릴 수 있으며 밥상 뒤집기의 경우에는 모션이 중단처럼 보여 익숙하지 못한 상대는 가드 하기 어렵다. 다만 앉은 상태에서 나가는 기술이므로 스모 러쉬 (⬇ LP LP LP)등의 기술 등으로 견제해 주다 사용해 주는 것이 좋다. 잡기는 어떤 것을 쓰던 비슷한 데미지에 추가타로 게타구리 (↘ LK)가 들어가는 좋은 것들이지만 이왕이면 가장 자체의 데미지가 높고 잡기의 리치가 긴 턱깨기 (➡ RP+LK)를 사용하는 것을 추천한다.

가드불능기인 극악치기는 발동까지의 스피드는 상당히 느린 편이지만 모션이 굉장히 낮고 도중에 정강이 깨기 (극악치기 중 ⬇) 로 캔슬할 수 있고 반격을 노리고 달려드는 상대에게 극악장타 (극악치기 중 RP)를 먹여 줄 수도 있다. 극악장타는 자체의 데미지는 그리 좋은 편은 아니지만 후속타로 무조건 들어가는 사고 퀘이크 (RK)를 집어넣어 무시무시한 데미지를 줄 수 있다.

▲날린다

▲친절하고 예의 바르게 받아준다

이번 달에는 지면관계상 기본 캐릭터 20명을 공략하고, 7월호에서 나머지 10명의 캐릭터와 추가 팀, 그리고 철권 볼링을 집중 공략할 예정입니다. 많이 기대해주시기를…

PLAYSTATION

●장르:보드게임 ●제작사:캡콤 ●발매일:4월 13일 ●발매가:4,800엔

더 이상 우정파괴 게임이라고 부르지 말아주세요

가이아 마스터

- 신들의 보드게임

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

게이머라면 한 번쯤 부루마불 게임에 밤을 지새던 기억이 있을 것이다. 시간이 지날수록 높아지는 몰입도, 이에 따라 점점 더 흥분하는 플레이어들. 함께 즐기는 친구들과의 신경전 때문에, 소위 말하는 '우정파괴 게임'의 어머니 격이 되어 버린 부루마불. 여기에 다채롭고 매력적이며 즐거운 요소를 잔뜩 집어넣은 가이아 마스터가 등장했다. 게다가 혼자서도 즐길 수 있으니, 이제는 친구들 없이도 하룻밤쯤은 거뜬하지 않은가.

공략 → 소년X

이런 것쯤은 알고 보자

스토리

신들의 유희[가이아 마스터], 그 거대한 무대가 열린다

더 이상, 세상은 사람들의 것이 아니다. 달과 태양을 가리며 공중에 떠있는 '환상의 대륙'. 이 대지에 살고 있는 신들이 100년에 한 번 연다고 하는 신들의 보드게임, (가이아 마스터)의 때가 된 것이다! 사람들이 쌓아온 것은 오늘을 마지막으로 무너져 버린다. 이미 세계를 지배하는 것은 (가이아 마스터)의 룰. 어떤 왕이나 주교도, 환상의 대지에 앉아 있는 신들의 힘에 대항할 수는 없다. 세계를 보드로, 사람들을 말로 삼는 장대한 보드게임이, 지금 시작되는 것이다!

캐릭터 소개

세상을 걸고 모인 9인의 전사들

가이아 마스터에는 9명의 개성 있는 플레이어 캐릭터와 1명(마리?)의 귀여운 도우미가 등장한다. 9명의 캐릭터들은 각각 다른 특수능력과 특기의 무기를 가지고 있어서, 어느 캐릭터로 플레이하는가, 어떤 캐릭터를 상대하는가에 따라 다른 전술을 세우지 않으면 승리할 수 없다. 특히, 신밧드는 다른 캐릭터와 달리, 특수능력의 발동이 확률적인 것이 아니라 조건이 충족되면 무조건 발동되므로, 이 캐릭터를 상대할 때는 또 다른 작전을 세우지 않으면 안 된다. 글쎄… 9×9=81가지의 조합인 것인가.

모험가 지거 (ジガー)

입은 험하지만 순수한 마음을 가진 소년. 소꿉친구인 소녀의 눈을 낫게 하는 전설의 영약을 찾기 위해 대회에 참가했다.

■특수능력 : 자신의 턴이 끝난 후, 일정 확률로 1회 더 행동할 수 있는 찬스가 온다.

■특기무기 : 검, 사출무기

변신왕녀 티아라(ティアラ)

세상물정은 모르지만, 마음만은 상냥한 공주님. 그러나 그 정체는 하늘에서 내려온 사랑의 전사!

■특수능력 : 자신의 턴이 끝난 후, 일정 확률로 신에게서 토지 마스를 선물 받는다.

■특기무기 : 검, 마법

여전사 메그메그(メグメグ)

변경 출신의 여전사. 괴력의 소유주이지만, 가정적인 소녀의 일면도 가지고 있다. 아름다운 만남을 찾아 대회에 참가했다.

■특수능력 : 통행세 등의 수입이 있을 경우, 일정확률로 2배의 금액을 얻게 된다.

■특기무기 : 검, 사출무기

철혈사제 고라이어스(ゴライアス)

신에 봉사하는 몸이지만, 돈과 술, 여자에 눈이 팔린 경파한 파계승. 상금에 눈이 어두워 대회에 참가.

■특수능력: 통행세, 토지 매입 등으로 소지금을 지출해야 할 경우, 일정확률로 지출이 무효화된다.

■특기무기: 검, 마법

성전사 가라핫(ガラハッド)

나라를 사랑하고 백성을 생각하는 기사 중의 기사. 성실하고 근면하지만, 그 때문에 손해보기 쉬운 성격.

■특수능력 : 전투 중에 쓰는 무기를 사용할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 사출무기

도적 신밧드(シンバッド)

재보와 여자를 찾아 유랑을 계속하는 사막의 대도적. 대회의 소문을 듣고, 일확천금의 찬스라 판단, 참가했다.

■특수능력 : 신밧드가 도착한 마스에 있는 라이벌의 소유금의 절반을 훔쳐낸다.

■특수무기 : 검, 사출무기

동양의 검사 야스츠나(ヤスツナ)

동방의 국가에서 달려온 이름높은 전설의 사무라이. 주군의 명을 받들어 대회에 참가하게 되었다.

■특수능력 : 전투 중에 검 계열의 무기를 사용할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 검

마녀 아카드(アカート)

사람들을 속이는 것이 생업인 마녀로, 오래간만에 외출하고 싶어져 대회에 참가. 그다지 제대로 할 생각은 없다.

■특수능력 : 전투 중에 마법으로 공격할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 마법

닌자 하야테(ハヤテ)

동양에서 바다를 건너온 신비의 닌자이며 과묵하다. 주군의 밀명을 받고 대회에 참가.

■특수능력 : 전투 중에 일정확률로 인술을 사용, 데미지를 피한다.

■특기무기 : 검, 사출무기

진행역 베리얼(ベリアル)

투명한 날개를 가진, 작고 귀여운 요정. 주사위를 던져주고, 상황 설명을 해주며, 종종 충고까지 해주는 등, 게임진행의 도우미가 되어 준다.

게임의 룰 소개

기본 룰 이것이 가이아 마스터다

가이아 마스터는 자산을 늘려 나가는 게임이다

가이아 마스터를 플레이하면서, 플레이어는 주사위를 굴려 자신의 캐릭터를 이동시키고, 토지를 구입하며, 다른 캐릭터와 전투를 벌이기도 하고, 다양한 이벤트를 겪어가면서 궁극적으로 자산을 늘려가게 된다. 그리고 제한된 시간이 끝났을 때, 가장 많은 자산을 가진 사람이 우승자가 되는 것이다. 모든 것은 이 줄기에서 출발하게 된다.

▲승자와 패자의 모습. 자산이 많아야 이기는 것이다

대체 자산이란 무엇이죠?

자산은 우선 소지금과 부동산으로 나눌 수 있다. 소지금은 말 그대로 캐릭터가 소지하고 있으면서 유용할 수 있는 돈을 뜻한다. 플레이어는 소지금으로 토지를 매입하고, 상점을 지으며, 통행세를 내거나 군자금을 지불하기도 한다. 자산이 되어줌과 동시에, 소지금이 부족하면 모든 행동에 있어 큰 제약을 받게 된다.

부동산은 다시 토지가치와 상점가치로 구

분된다. 토지가치란 자신이 소유하고 있는 토지들의 가치의 합계이며, 상점가치는 자신의 토지 위에 지어진 상점들의 가치합계를 말한다. 이 부동산의 효율적인 운용이 가이아 마스터의 제패로 가는 가장 중요한 열쇠가 된다.

소지금은 어떻게 늘릴 수 있습니까?

소지금을 늘리는 가장 기초적인 방법은, 맵을 순회한 후 출발지점인 'GO' 마스로 되돌아오는 것이다. 각 캐릭터는 맵을 한 바퀴 돌아 'GO' 마스를 통과할 때마다 몇 가지의 특전을 얻게 되는데, 그 하나가 300z를 얻게 된다는 것이다. 부동산 등의 조건이 비슷하다면, 아무래도 진행이 빠른 캐릭터가 유리해 질 것은 뻔한 일.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

지거의 특수능력, 한 번 더! 에 주목해 본 적이 있는가? 그의 특수 능력은, 자신의 턴이 종료된 후 일정 확률로 1회 더 행동할 수 있는 찬스를 얻는 것이다. 이벤트 카드 사용 및 토지 관리의 기회가 늘어나는 것은 물론, 한 번 더 진행할 수 있는 기회가 생겼으니, 그 만큼 'GO' 마스로 다가갈 수 있게 되는 것. 확실히 게임을 오랜 시간 진행하다 보면, 지거의 진행속도가 여타 캐릭터들에 비해 훨씬 빠른 것을 몸으로 느낄 수 있을 것이다.

▲그래, 다시 한 번 가보는 거야!

또 다른 방법은 바로 자신의 토지에 정지한 다른 캐릭터들에게 통행세를 받는 것이다. 통행세는 토지가치에 비례하기 때문에, 높은 가치의 토지에 라이벌이 멈춰 섰다면, 그만큼 높은 통행세를 받을 수 있다. 물론, 자신의 캐릭터가 라이벌의 토지에 정지하면 이쪽에서 통행세를 바칠 수밖에 없다.

몇 가지 이벤트에 의해 소지금이 늘어나는 경우도 있다. 이 경우는 운에 크게 의존하게 되는데, 우선 가장 먼저 생각할 수 있는 경우는 이벤트 카드 '행운'. 이벤트 마스에서 이 카드를 뽑게 되면 무조건 수백 제니의 돈을 얻게 된다. 또, 각각의 플레이어들이 지불한 토지세, 소득세나 이벤트 카드 '불행'을 통해 빠져나간 돈은 '성지' 마스에 쌓이게 되는데, 이 '성지' 마스에 정지한 캐릭터가 그 동안 축적된 돈을 모두 얻게 된다. 타이밍만 잘 맞추면 일거에 큰 금액을 얻을 수 있다. 또한, 이벤트 카드 '약탈'을 뽑으면 라이벌 전원으로부터 소지금의 절반을 빼앗을 수 있다. 이것이야말로 일발 역전의 백미!

마지막으로 부동산을 매각하는 방법이 있다. 이 경우는 소지금이 없어 그야말로 거지가 되었을 때, 최후의 카드로 사용하게 되는 방법이다. 소지금은 늘어나지만 자산의 기반이 되는 부동산이 줄어들기 때문에, 어쩔 수 없는 상황이 아니라면 쓰지 않는 것이 좋다.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

자신의 소지금을 늘리고 더불어 라이벌의 소지금을 줄여버리는 특수능력을 가진 캐릭터가 있으니, 그가 바로 사막의 대도적 신밧드다. 신밧드의 특수능력은 신밧드가 도착하는 마스에 정지해 있는 라이벌의 소지금 절반을 강탈하는 것. 확률로 발동하는 것이 아니라, 라이벌이 있는 마스에 도착하면 무조건 빼앗아 오게 된다. 물론 주사위 운에 맡겨 둘 수도 있지만, 이벤트 카드의 '×칸 진행'의 카드를 잘 이용하여, 라이벌이 가는 대로 따라간다면… 라이벌에게는 심각한 정신 데미지를 선사해 줌과 동시에 신밧드는 쉽게 소지금을 늘릴 수 있다(실제로 계속 따라오는 신밧드가 정말 두려워진다). 다만, 어디까지나 소지금의 절반을 강탈하는 것이니, 한 라이벌만 계속 따라다니면 큰 돈을 얻을 수 없다.

토지를 늘린다는것은, 역시 땅을 사는 거겠죠?

자신의 토지를 늘리는 가장 기초적인 방법은, 비어 있는 토지, 즉 소유자가 없는 토지를 매입하는 것이다. 매입 방법은 빈 토지 마스에 정지한 후 "매입하시겠습니까?" 라는 질문에 OK하면 된다. 토지에는 각각 일정한 토지가치가 부과되어 있어, 매입가는 토지가치에 따라 달라진다. 즉, 낮은 가치의 토지일 수록 매입가가 싸고, 토지의 가치가 높을 수록 매입가가 비싸진다는 것. 기본적으로 가이아 마스터에서 총자산의 기반이 되는 것이 부동산이기 때문에, 최대한 많은 토지를 구입하도록 뛰어다니는 것이 좋다.

또 하나의 토지 증식방법은 라이벌과의 전투. 모든 토지에 소유주가 생긴다면 더 이상 '빈 마스에 정지하여 토지를 매입하는 방법'은 사용할 수 없게 된다. 이때부터 주된 토지증식방법으로 사용하게 되는 것이 전투에 의한 토지획득이다(물론, 빈 마스가 있을 때도 전투는 가능하다). 물론 전투에 승리한다면 대상토지를 라이벌로부터 빼앗을 수 있지만, 패배해 버린다면 군자금이나 치료비 등 뼈아픈 대가를 치르지 않으면 안 된다. 게다가 전투는 수비하는 쪽(토지 마스를 갖고 있는 쪽)에 유리하게 진행되기 때문에, 라이벌의 상태를 잘 봐 가면서 신중하게 공략해야 한다.

마지막으로, 이벤트 '토지구입'으로 구입하는 방법이다. '토지구입' 이벤트는 이벤트 카드를 뽑을 때 낮은 확률로 발생하는데, 이때는 캐릭터의 위치에 관계없이 원하는 토지

특수능력은 이런 때 써먹는다!

위의 방법 이외에도 특수능력을 이용, 자신의 토지를 증식할 수 있는 캐릭터가 있다. 바로 하늘이 내린 사랑의 전사, 티아라 공주님이다. 이 공주님의 특수능력은 자신의 턴이 끝난 후 일정확률로 신에게 토지를 하사 받는 것. 토지의 '매입'이 아닌 '하사'라는 데 주목하자. 즉, 매입가를 치르지 않고 그냥 공짜로 토지를 얻게 되는 것이다. 물론 얻게 되는 토지는 랜덤으로 결정된다. 그렇다고 하더라도, 그야말로 불로소득, 이렇게 간단히 토지를 얻게 된다는 것은 굉장히 강력한 어빌리티다. 그나마 초반에는 주로 임자 없는 땅만 가져가지만, 대부분의 땅에 주인이 생기게 되는 게임의 중·후반에는 아예 임자 있는 땅을 통째로 업어가 버린다. 아무리 신에게 하사 받는 것이라고는 하지만… 신이면 그렇게 남의 땅을 막 줘도 돼는 거야?

▲특수능력 발동, 공짜 토지가 생긴다!

마스를 매입할 수 있다(물론, 대상 토지는 소유주가 없어야 한다). 아무생각 없이 원하는 토지를 가볍게 매입할 수 있는 굉장한 행운. 이 이벤트가 발생했다면 자산증식의 발판으로 삼자.

소지금이고 부동산이고 0 아래로 떨어지면 어떡해요?

이 상황이 바로 전쟁이나 호환, 마마보다 무서운 파산이라는 것이다. 어떤 경우에든, 소지금이 지출해야 할 금액보다 부족할 경우에는 바로 부동산 매각 모드로 넘어간다. 플레이어는 자신의 부동산을 팔아 부족분 만큼의 현금을 만들어 내야 하는 것이다. 그러나, 만일 모든 부동산을 매각해도 소지금의 부족분을 메꿀 수 없다면, 부동산 매각은 아예 생략되고 바로 파산해 버리게 된다. 물론 파산한 캐릭터는 더 이상 게임에 참여할 수 없으며(스토리 모드라면 게임오버가 되는 것이다), 파산한 캐릭터의 모든 재산(부동산, 무기 카드, 이벤트 카드)은 파산시킨 캐릭터의 소유가 되어 버린다. 물론 게임 초반에 파산하게 되는 일은 거의 없고, 후반에 높은 가치의 토지들이 줄줄이 들어서기 시작하면 슬슬 파산에 대한 걱정도 해야 하는데… 물론, 그 동안 착실히 재산을 모아 왔다면 쉽게 파산 당하지는 않을 것이다. 그렇다고 해도 언제나 조심조심. 라이벌의 금싸라기 땅에 떨어지지 않게 항상 신경을 곤두세워라.

부동산의 관리, 합리적인 자가 승리한다

효율적인 관리만이 우승의 첩경

몇 차례에 걸쳐 언급된 바와 같이, 부동산은 총자산의 가장 큰 기반이 된다. 부동산 자체가 하나의 자산임과 동시에, 통행세로 인한 소득원이 되기 때문이다. 그렇다면, 그 중요하다는 부동산을 어떻게 운용해야 할 지에 대해 잠깐 보도록 하자.

각 토지 마스마다 가치가 다른 건가요?

물론, 토지가치는 각 마스마다 다르다. 대체로 'GO' 마스에서 출발하여 바로 앞의 마스가 가장 낮은 가치를 갖고 있고, 점점 증가하여 'GO' 마스 한 칸 뒤의 토지가 가장 높은 가치의 토지다. 물론 가치가 높을 수록 매입가가 비싸지긴 하지만, 라이벌이 정지했을 때 받게 되는 통행세 또한 그에 비례하여 커지기 때문에, 맵 앞쪽의 싼 토지보다는 뒤쪽의 높은 가치의 토지에 집중 투자하는 것이 후반에 들어서 유리해진다. 물론, 항상 HP 관리에 신경써서 높은 가치의 토지를 전투로 잃지 않도록 조심해야 한다.

토지의 가치는 어떻게 상승하나요?

우선, 맵을 둘러보면 토지 마스는 항상 세 개 단위로 묶여 있는 것을 볼 수 있다. 이렇게 묶여 있는 세 개의 토지가 하나의 에리어를 구성하게 된다. 일단, 한 에리어에 하나의 토지를 소유하게 될 경우, 토지의 가치는 기본적으로 설정된 가치와 동일하다. 이것은 토지의 높이로 확인할 수 있다(처음에는 1칸이다). 후에, 같은 에리어에 또 하나의 토지를 매입하게 될 경우, 그러니까 한 에리어에 두 개의 토지를 갖게 될 경우, 토지가 쿠르릉 하고 상승하는 것을 볼 수 있다. 이 때 토지 가치를 확인해 보면, 하나의 토지를 갖고 있을 때의 2배가 되어 있다(토지 높이도 2칸이 된다). 물론, 이에 따라 통행세도 2배가 된다. 나머지 하나의 마스마저 차지하여 에리어 전체를 독점하게 되면 또 다시 에리어의 모든 토지 마스가 상승, 토지가치와 통행세가 다시 2배로 된다. 즉, 하나의 토지를 갖고 있을 때와 에리어를 독점했을 때를 비교해 보면, 토지가치와 통행세가 4배로 뛰어오르게 되는 것이다. 물론, 나중에 추가로 매입하는 토지의 매입가는 처음과 동일하다. 같은 매입가로 4배의 가치… 이것이 바로 '효율적인 자산 증식'이라는 것이다.

특수 능력은 이런 때 써먹는다!

이렇게 토지의 가치와 통행세를 높여가다 보면, 게임 후반에서는 굉장한 양의 통행세가 오가게 된다. 이 때부터 슬슬 자신의 파산에 대해 걱정하게 되는데, 한꺼번에 대량의 통행세를 뽑아내 라이벌들을 파국으로 몰고 가는 캐릭터가 있으니, '수입 2배'의 특수능력을 가진 여전사 메그메그가 바로 그녀다. 일정 확률로 발생하는 그녀의 특수능력은 군자금, 통행세 등의 수입을 2배로 받을 수 있는 어빌리티. 고액의 통행세를 얻어낼 수 있는 고가치의 토지에서, 게다가 서커스 등의 심볼로 높아질 대로 높아진 통행세를 거기에 2배로 받아낸다면, 단번에 수천 제니의 수입을 올리며 라이벌을 파국으로 몰고 갈 수도 있다. 과연, 고가의 토지가 많아지는 후반에 강력해지는 캐릭터라고 할까.

▲두 배 내놔라

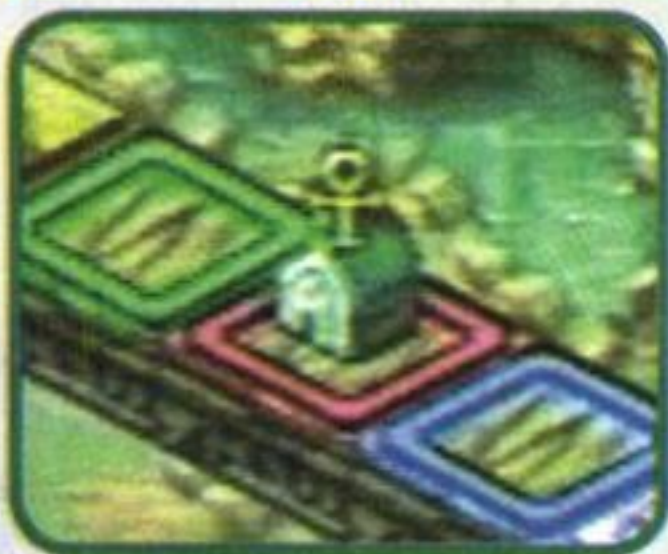
특수 능력은 이런 때 써먹는다!

메그메그와 유사한 성격의 특수 능력을 가진 철혈사제 고라이어스. 이 뻔뻔스러운 파계승은, 토지세 등의 지출이 있을 때 일정 확률로 배를 째게 된다! 아무리 많은 금액이라도 딱 잘라 납부하기를 거부하는 고라이어스씨의 단호함은, 그를 9인의 캐릭터 중에서 가장 파산시키기 어려운 캐릭터로 만들어 버렸다. 통행세도, 강탈도, 불행도, 심지어 토지 매입시 땅값까지 모두 배를 쨀 수 있는 무서운 파계승. 과연 그는 영생의 날을 맞을 수 있을 것인가!

자신의 토지에는 상점이라는 것을 지을 수 있다면데요?

부동산 운영의 또 하나의 핵심이 되는 것이, 바로 상점의 건축이다. 자기 소유의 토지에는, 토지 하나 당 하나의 상점을 지을 수 있는데, 이것으로 자신에게 유리한 이벤트가 발생하게 된다. 상점의 종류는 6가지이며, 상점을 짓는 것은 주사위를 던지기 전, 부동산 관리 메뉴에서 가능하다.

무기점[武器店]	연금술소[れん金術]	병원[病院]
무기점이 세워진 마스에 정지하면 무기 카드를 2장 얻게 된다. 턴이 진행되어 게임 후반으로 갈수록 강력한 무기를 얻게 된다. 물론, 라이벌의 무기점에 정지해도 얻게 되는 것은 없다. 그저 통행세만 물게 될 뿐….	연금술소가 세워진 마스에 정지하면 이벤트 카드를 2장 얻게 된다. 물론, 어떤 이벤트가 벌어질지는 신만이 아는 일. 참고로, 무기점과 마찬가지로 턴이 진행될수록 강력한 이벤트카드가 나온다.	쉴 새 없이 라이벌의 토지를 공략하는 공격적인 플레이어들에게 가장 중요한 상점. 병원이 세워져 있는 토지에 정지하면 HP가 완전히 회복되며, 통과하는 것만으로도 30포인트의 HP가 회복된다. 굶주린 늑대의 피를 가진 플레이어라면 상점은 무조건 병원이다!

기사단[騎士團]	수도원	은행[バンク]
기사단이 세워져 있는 토지에서는, 상대의 HP를 감소시킨 후 전투를 치를 수 있다. 언제 어떤 변수가 작용할 지 모르는 두근두근 전투에서, 승기를 잡을 수 있는 기회를 제공하는 상점.	수도원이 세워진 토지는 일정확률로 전투를 피할 수 있다. 절대로 라이벌에게 빼앗길 수 없는 토지라면, 수도원을 세워 전투의 확률을 낮추는 것도 좋은 방법. 거북이 전법이랄까….	건축비가 여타 상점들의 다섯 배에 달하는 고가의 상점. 부루마불의 호텔에 견줄 만 한다. 그만큼 효과도 확실해서, 통행세를 무려 4배로 올려준다! 일발 역전을 노리게 되는 게임 후반에서 가장 많이 세우게 되는 상점. 은행이 있는 상대의 토지에 정지했다면, 파국이다!

위에 소개한 효과 이외에도 모든 상점이 가지는 기본적인 기능은, 상점이 지어진 마스에서 전투가 벌어질 때, 방어하는 쪽, 즉 상점의 주인에게 HP +10의 효과가 있다는 것이다. 그만큼 중요한 토지를 지키기 한결 쉬워질 듯.

마지막으로, 상점의 중요한 기능이 하나 더 있으니, 바로 통행세를 2배로 늘려 준다는 것이다(토지 마스도 한 칸 더 상승한다). 상점이 없는 토지의 통행세는 토지가치의 1/4에 지나지 않지만, 상점이 들어서면 토지가치의 절반에 해당하는 통행세를 받을 수 있다. 만일 세워진 상점이 은행이라면, 무려 토지가치와 같은 금액의 통행세를 뜯어내게 된다! 완전히 날강도잖아!

전투, 일촉즉발의 심오한 움직임

냉철한 플레이어만이 승리할 수 있다

게임 중·후반에서 토지 획득의 주요 수단이 되는 전투. 각종 무기와 아이템을 사용하여 치르게 되는 전투는, 그야말로 엄청난 심리전의 도가니. 조금이라도 라이벌의 페이스에 말려들면, 제로를 향해 달리고 있는 자신의 HP를 보게 될 것이다. 상대의 마음을 읽는 것이 전투의 기본이다!

전투는 어떤 때 일어나게 됩니까?

전투가 벌어지는 상황은 네 가지. 가장 자주 일어나는 경우는 이벤트 카드인 '배틀' 카드를 사용했을 때이다. 이벤트 카드를 사용하는 타이밍에 전투가 일어나기 때문에, 전투 후의 행동단계에서 병원이나 'GO' 마스 등을 이용하여 HP를 회복할 기회가 주어진다는 것이 장점이다. 또, 맵의 '전투' 마스에 정지했을 때나 자신의 '기사단'이 세워진 토지에 도착했을 경우에도 원하는 라이벌의 토지를 놓고 전투할 수 있다. 그리고 마지막 상황은 라이벌이 정지해 있는 마스에 멈춰 설 때. 라이벌의 토지를 공격할 수 있다. 마음에 드는 땅을 갖고 있는 라이벌이 보이면, 끈질기게 따라가서 빼앗아버리자!

그렇게 전투가 시작되면, 어떤 일이 일어나는 거죠?

▲이렇게 투입할 군자금을 결정한 후

▲공격 개시!

우선 전투는 라운드 단위로 치러지게 된다. 한 라운드 동안, 각 플레이어는 한 번씩의 공격 기회를 갖게 된다. 그렇게 싸움이 치러지면서 먼저 상대의 HP를 0으로 만들거나 세 라운드가 지난 후에 보다 많은 HP가 남은 캐릭터가 승리하게 된다.

▲티아라 공주님의 변신 장면. 누, 눈이 하트다!

각 라운드에서 공격·방어를 하는 두 캐릭터는 무기 카드로 전투를 치르게 된다. 무기 카드는 각각 속성, 공격력, 속도로 구분되어 있는데, 속성은 말 그대로 공격의 속성, 공격력은 공격이 성공했을 때 입힐 수 있는 HP의 피해, 공격 속도는 공격이 얼마나 빠르게 발생하는가의 정도를 나타낸다. 물론 공격 속도가 높은 쪽이 선제공격을 가하게 되는 것이다(양쪽에서 속도가 같은 공격을 낸다면, 방어하는 쪽이 선제권을 갖는다).

그럼, 이제 카드를 내어 공격을 해 보자. 커서가 나오면서 자신이 갖고 있는 무기 카드들을 볼 수 있게 해 주는데, 여기서 주의해야 할 것은, 원하는 카드 위에 커서를 놓고 결정 버튼(○버튼)을 누르면 절대 안 된다는 것이다. 원하는 카드를 낼 때는, 반드시 카드에 배정되어 있는 버튼(○, □, △, ×)을 눌러야 한다.

▲동시에 낸다!

사진을 보면, 전투에 돌입한 지거와 티아라는 우선, 자신과 상대의 공격 수단이 되는 무기 카드들을 살펴본다. 그리고 동시에 어떤 카드로 공격할 지 결정하게 된다. 그들이 선택한 무기는 각각 찰나의 검과 레이피어.

▲돈벼락을 맞는 것이 아니라, 치료비를 무는 것이다

▲무기를 선택한 다음

찰나의 검은 공격 속도가 5이고 레이피어의 속도는 4이기 때문에, 보다 빠른 공격을 구사한 지거가 선공을 넣게 된다. 크리티컬이 발생하지 않는다면, 각 무기의 공격력에 따라 티아라가 먼저 30의 데미지를 받고, 그 후에 지거가 레이피어에 의해 18의 데미지를 입게 될 것이다. 이것이 한 라운드의 싸움이며, 한 번의 전투는 이러한 라운드 세 번으로 구성되는 것이다.

무기 카드의 속성이라는 것은 무엇인데요?

무기 카드에는 다섯 가지의 계통이 있으며, 이것이 곧 속성을 의미한다.

기본무기 계열

캐릭터 별로 하나씩 설정되어 있는, 처음부터 가지고 시작하는 무기. 가장 기본적인 무기 카드인 만큼, 굉장히 약하다.

검 계열

공격력, 속도 모두 균형 잡힌 무기. 대부분의 캐릭터들이 특기로 가지고 있는 무기다. 쓰기 쉽다는 것이 가장 큰 특징.

마법 계열

공격력은 발군이지만, 발동 속도가 매우 느리다. 마법이 특기인 캐릭터는 아가트와 고라이어스, 티아라 왕녀 뿐.

사출무기 계열

다트나 활, 석궁 등이 여기에 속한다. 공격 속도가 매우 빠르지만, 공격력은 그다지 기대할 수 없다. 게러했을 필두로 많은 캐릭터가 익히고 있는 무기.

아이템 계열

직접적인 공격을 가하는 것이 아니라, 여러 가지의 특수효과를 유발하는 카드. 공격용 카드는 적고 발생속도가 5지만, 아이템의 발생 속도는 6 이상이라, 공격 이전에 사용하게 된다. 또한, 아이템 카드를 사용한 이후에 다시 공격 카드를 낼 수 있다. 효과는 공격력 2배, HP 회복 등 다양하다.

무기를 사용한 전투 시에 중요한 것은, 가급적 자신의 캐릭터와 상성이 맞는 무기를 사용하는 것이 유리하다는 점이다. 어떤 이유에서인고 하니, 상성이 맞는, 즉 캐릭터의 특기인 무기를 사용할 경우 크리티컬(공격력이 150%로 증가)의 발생확률이 높아지기 때문이다. 공격력이 낮은 무기라면 큰 영향이 없을 지도 모르지만, 강력한 무기에서 크리티컬이 나는 경우와 나지 않는 경우의 공격력 차이는 실로 엄청나다.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

공격력이 1.5배로 증가하는 크리티컬. 그러나 이보다 더욱 강력한 공격력 상승 어빌리티를 가진 캐릭터들이 있으니, 개러햇, 야스츠나, 아카드 등이 바로 그들이다. 이들의 특기인 무기는 각각 쏘는 무기, 검, 마법 계열인데, 이들이 자신과 궁합이 잘 맞는 무기를 사용해 공격할 경우, 일정 확률로 공격력이 2배로 증가하는 럭키♡ 한 경우가 있다. 상성이 맞는 무기에서 발생하는 것이니, 그만큼 크리티컬 발생확률도 높고… 공격력 2배에 크리티컬로 추가 1.5배가 되면, 무려 3배의 공격력으로 강렬한 한 방을 날리게 된다. 무기의 위력만 있다면, 단 한방으로 적을 KO시키는 것도 불가능한 것이 아니다. 역시 전투 중에는 가장 무서운 것이 이 셋인가. …쉬쉬, 저리 가!

▲공격력 2배. 넌 이제 끝났어

특수능력은 이런 때 써먹는다!

전투 중에 발동되는, 강력한 특수능력을 가진 또 하나의 캐릭터 하야테. 그의 특수능력은, 적의 공격을 받을 때 일정 확률로 인법을 사용, 데미지를 완전히 피해내는 것이다. 그야말로 일격필살을 노린 상대의 공격을 깨끗하게 피해냈을 때의 그 쾌감이란! 게다가, 라이벌에게 가해지는 정신 데미지가 엄청날 뿐만 아니라, 세 라운드의 싸움이니, 그 중의 한 라운드 분의 피해를 없앴다고 하는 것은 전투상황 자체에도 굉장한 보탬이 된다. 이것이 바로 승리로 가는 왕도다. 행운을 믿어라!

▲피할 수 있다고?

전투시에 들고 있는 무기 카드는 어떻게 결정되죠?

캐릭터가 소지하고 다닐 수 있는 무기 카드는 최고 8장. 그러나, 전투에 들어가면 항상 손에는 네 장의 무기카드만 보인다. 그렇다면 먼저 얻은 카드부터 나오는 것인가? No. 소지하고 있는 무기 카드 중 랜덤으로 네 장을 선택하여 전투에 들어가게 된다. 전투에 들어가면 이제 무기 카드를 돌아가면서 사용하게 되는데, 방법은 다음과 같다.

- 이벤트 카드는 한 번 사용하면 없어진다(손에서 떠난다).
- 무기 카드는 한 전투에서 두 번 사용할 수 없다(두 장 이상 있을 경우는 사용할 수 있다).
- 한 번 사용한 무기 카드는 손으로 돌아간다.
- 무기카드의 빈자리는 다음 라운드에 다른 무기카드로 채워진다.

여기서 아이템 카드는 한 번밖에 사용할 수 없다는 데에 주목. 여타의 무기 카드들은, 한 전투에서는 한 번밖에 사용할 수 없지만, 카드가 없어지는 것이 아니라 손으로 돌아가기 때문에 다음 전투에서 다시 사용할 수 있다. 그러나 이벤트 카드는 강력한 능력을 갖고 있는 만큼 일회용이기 때문에, 한 번 사용하면 카드가 사라져버려 다시 얻기 전까지는 사용할 수 없게 된다. 따라서, 함부로 사용할 것이 아니라 적시에 훌륭하게 사용할 수 있는 판단력이 뒤따라야 한다.

무기는 성장하기도 한다죠?

제작자는 이 게임을 일컬어 '육성 시뮬레이션적 요소가 가미된 보드게임'이라고 했다. 과연, 육성 시뮬레이션의 요소는 어디에 숨어 있는 것인가! 그것이 바로 무기의 성장 시스템. 각각의 무기는 경험치와 레벨을 가지고 있다. 일반적인 RPG의 레벨업 시스템과 마찬가지로, 일정량의 경험치가 차면 다음 레벨로 올라가는 형태를 띠고 있다. 경험치는 10단위로 계산하게 되어, 무기를 한 번 사용할 때마다 10씩의 경험치가 쌓이게 된다. 결국, 많이 사용한 무기가 빠르게 성장한다는 것. 뿐만 아니라, 스테이지 클리어 시에 최후까지 가지고 있던 무기에는 추가의 경험치가 돌아간다. 키우기로 작정한 무기라면, 끝까지 들고 계속해서 사용해 주자.

그렇다면, 과연 레벨업의 특전은 무엇인가. 바로, 크리티컬 발생확률이 높아진다는 것이다. 고레벨의 무기들은, 공격력 자체를 아예 1.5배 곱해서 계산해도 좋을 만큼 크리티컬 발생확률이 매우 높아진다. 높은 레벨의 무기를 많이 가지고 있을수록 전투도 그만큼 유리해 진다는 것. 자, 키우자! 아들딸 키우듯 온갖 애정을 쏟아 부어 키워내야 한다!

그럼, 무기는 어떤 것들이 있는데요?

기본 무기 계열

보이 나이프(ボーイナイフ)

공격력 15 속도 4 지거의 기본 무기

클레이모어(クレイモア)

공격력 18 속도 4 게러햇의 기본 무기

잠비야(ジャンビーヤ)

공격력15 속도 4 신밧드의 기본 무기

메이스(メイス)

공격력 18 속도 3 고라이어스의 기본 무기

야태도(野太刀)

공격력 18 속도 3 아스츠나의 기본 무기

레이피어(レイピア)

공격력 18 속도 4 티아라의 기본 무기

배틀액스(バトルアックス)

공격력 18 속도 4 메그메그의 기본 무기

쿠나이(くない)

공격력 15 속도 5 하야테의 기본 무기

집시 타로(ジプシータロウ)

공격력15 속도 4 이기트의 기본 무기

검 계열

에스톡(エストック)

공격력 22 속도 3

찰나의 검(せつなの劍)

공격력 30 속도 5 속도가 빠르다.

스톰 소드(ストームソード)

공격력 48 속도 2

마검 무라마사(魔劍ムラマサ)

공격력 60 속도 2 최강의 마검

엑스칼리버(エクスカリバー)

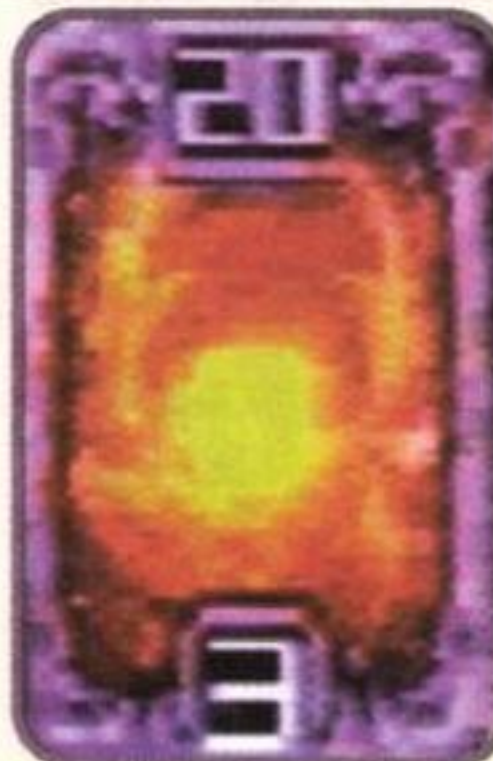
해머(ハンマー)

공격력 26 속도 1 크리티컬 확률이 높다.

롱소드(ロングソード)

공격력 20 속도 4

마법 계열

화이어 볼(ホァイアボール)

공격력 20 속도 3

스노우 스톰(スノーストーム)

공격력 22 속도 3

어스퀘이크(アースクエイク)

공격력 40 속도 2

메테오 폴(メテオフォール)

공격력 55 속도 1 최강의 마법.

사출무기 계열

다트(ダーツ)

공격력 18 속도 5

블러드 스피어(ブラッドスピア)

공격력 24 속도 1 데미지의 1/2를 흡수한다.

페더 레이(フェザーレイ)

공격력 36 속도 5

불꽃의 활(ほのおの弓)

공격력 50 속도 1 최강의 활

얼음의 활(氷の弓)

활(弓)

공격력 24 속도 4 크리티컬 확률이 높다.

크로스보우(クロスボウ)

공격력 30 속도 5

다크 메테오(ダークメテオ)

공격력 53 속도 3 봉인된 마법.

썬더(サンダー)

공격력 24 속도 5 속도가 빠르다.

허리케인(ハリケーン)

공격력 32 속도 2

아이템 계열

환약(丸薬)

HP를 30 회복한다.

회복의 노래(いやしのうた)

HP를 60 회복한다.

부활의 영약(復活の霊薬)

사망하면 HP 100으로 부활한다.

도적의 오브(盗賊のオーブ)

지정한 무기카드 1 장을 훔친다.

혼란의 구슬(まどわしの玉)

상대의 명중률을 저하시킨다.

힘의 반지(力の指輪)

전투 중 공격력을 2배로 올려준다.

실드(シールド)

전투 중 데미지를 1/2로 줄여준다.

아이템 봉인(アイテム封し)

전투 중에 아이템을 사용할 수 없게 만든다.

특수 마스, 두근거리는 해프닝들

● 토지 마스만이 게임의 전부가 아니다

맵을 둘러보면, 토지 마스를 제외한 여러 가지 특수한 마스들이 눈에 들어온다. 토지 마스가 3 마스마다 하나의 에리어로 묶이기 때문에, 적어도 토지 마스 세 개당 하나의 특수 마스가 존재하는 것. 이렇게나 많은 특수 마스들은 게다가 종류도 다양해서, 어떤 마스가 자신에게 유리하고 어떤 마스가 불리한지 확실히 알아두지 않으면 유능한 가이아 마스터 플레이어가 될 수 없다.

GO 마스

맵의 출발지점. 어떤 캐릭터든지 스타트는 GO 마스에서 끊게 된다. 그리고 맵을 순회한 후 다시 GO 마스로 돌아올 때마다 다음과 같은 특전들은 얻을 수 있다. 메마른 사막의 오아시스와 같은 존재.

· 300z를 얻는다
· 무기 카드 한 장을 받는다
· 이벤트 카드 한 장을 받는다
· HP가 50포인트 회복된다

이벤트 마스

이 마스에 정지하면 연금술소가 있는 마스에 정지한 것과 마찬가지로, 이벤트 카드를 1장 받게 된다. 물론, 어떤 카드가 나올 것인지는 랜덤으로 결정. 약탈이나 토지구입 등의 럭키한 카드가 나올 것인지, 대불행 같은 손해볼 카드가 나올 것인지는 제작자도 모른다!

주점 마스

이 마스에 정지하면 주점의 아가씨와 승부하여 무기 카드를 얻게 된다. 승부방법은 두 개의 다이스로 플레이하는 Big & Small. 화면의 좌측 상단에는 상품으로 걸릴 무기카드가, 우측 상단에는 이전의 주사위의 눈이 표시된다. 룰은, 이번에 던질 두 개의 주사위의 눈의 합이, 이전에 던졌던 눈의 합보다 크거나 같을 것인지(Big) 작을 것인지(Small)을 맞추는 것이다. 맞추면 무기 카드를 얻을 수 있고, 못 맞추면 쫓겨나게 된다. 재미있는 것은, 맞춘 후에 또 다시 도전할 수 있는 기회가 주어진다는 것이다. 계속해서 맞추면 최고 다섯 장까지의 무기 카드를 얻을 수 있지만, 한 번이라도 지게 되면 그 동안 땄던 카드를 몰수당하고 만다. 도박성이라고 할까. 참고로, 두 개의 주사위 눈의 합의 평균은 7이다.

▲이 누님과 승부하게 된다

전투 마스

전투 마스에서는 라이벌의 토지를 걸고 전투를 신청할 수 있다. 이벤트 카드인 배틀 카드를 사용한 것과 같은 효과. 물론, 반드시 전투를 해야 하는 것은 아니다(마스 선택 시, 가장 아래의 캡슐을 선택하면 전투를 피할 수 있다). 전투 마스에 도착했다고 해서 의욕만으로 무조건 전투를 치를 것이 아니라, 정말 전투가 필요한 상황인지, 또한 전투를 벌인다면 승산은 있는지 등을 냉정하게 파악해서 선택하도록 하자.

워프 마스

다른 지역의 특정한 워프 마스로 이동하게 된다. 주로 루트가 이어져 있지 않은, 다른 공간으로 워프되는 경우가 많으므로, 진행에 지장을 주는 경우가 많다. 물론, 다른 공간의 토지들도 노리고 있다면 워프해 주지 않을 수 없지만, 원치 않는 워프는 플레이에 굉장한 장애가 되므로, 정 자신 없다면 이벤트 카드의 'X칸 이동'으로 피해 가는 것도 좋다.

소득세 마스

대표적인 출혈 마스. 소득세 마스에 정지하면 소지금의 20%를 소득세로 납부해야 한다. 부동산이 적고 현금을 많이 들고 다니는 스타일의 플레이어라면 그야말로 피를 토하는 심정이 될 것이다. 여기서 납부된 성지 마스에 쌓이게 된다.

토지세 마스

소득세 마스와 더불어 양대 출혈 마스. 이쪽은 부동산의 20%를 토지세로 납부하게 된다. 자산 중 소지금보다 부동산의 비중이 훨씬 커지는 게임 중·후반에 들어서는 정말 어마어마한 돈을 내야 한다. 소지금이 토지세를 감당하지 못하여 상점이나 토지까지 매각해야 하는 경우도 비일비재하다. 발을 디디게 되면 가장 눈물나는 마스.

성지 마스

타이밍만 잘 맞춰 멈추면 상당한 양의 자금을 얻게 되는 마스. 그 동안 모든 캐릭터들이 납부한 소득세와 토지세, 불행 혹은 대불행으로 인해 출혈된 자금들이 모두 성지 마스에 모이는데, 이 마스에 정지하는 캐릭터가 모여 있던 자금을 싹쓸이해 가게 된다. 최하위의 캐릭터가 단번에 수천z의 자금을 얻어 단번에 1위로 부상하는 일도 생긴다. 'X칸 이동' 카드로 호시탐탐 기회를 노려라!

분기 마스

진행 루트가 다중으로 구성되어 있는 경우, 두 가지 이상의 루트로의 갈림길이 된다. 캐릭터는 분기 마스의 화살표가 가리키는 방향으로 진행하게 된다. 분기 마스는 두 종류가 있는데, 분기 마스에 캐릭터가 정지할 경우 루트가 바뀌는 스위치식 분기 마스와, 한 턴에 한 번씩 루트가 바뀌는 턴제 분기 마스가 그것이다. 물론, 이벤트 카드 [루트 변화]를 사용하면 종류에 관계없이, 맵 상에 존재하는 모든 루트가 바뀌어 버린다.

이벤트 카드, 대체 무슨 일이 일어날 것인가

이벤트 카드를 다스리는 자 세상을 다스린다

이벤트 마스 혹은 연금술소가 지어진 자신의 토지에 정지하거나, GO 마스를 통과할 때 얻게 되는 이벤트 카드. 이 안에는 다양한 내용이 적혀 있고, 대부분 플레이어의 임의로 사용 가능한 것들이다. 특정 마스만큼 전진하게 해주는 카드부터 통행세를 불끈하고 올려주는 카드까지, 실로 많은 카드가 여러분을 기다리고 있다. 이러한 이벤트 카드들을 언제 어떻게 쓰는가에 따라 게임의 판도는 크게 달라질 터. 자신의 판단력을 믿어라.

이동 계열 카드

'X칸 이동'으로 대표되는 카드. 캐릭터의 이동에 관련된 카드로, 정해진 마스만큼 이동하게 해 주는 'X칸 이동'의 카드와, 한 턴간 평소의 2배인 4개의 다이스를 던져 전진하게 해주는 카드도 있다. 특정 마스에 도착해야 할 때 자주 쓰이는 카드로, 특히 신밧드의 특수 능력과 조합하면 놀라운 효과가 나온다.

1칸 이동(1 む)

주사위를 던지지 않고 무조건 1마스 전진한다.

2칸 이동(2進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 2마스 전진한다.

3칸 이동(3進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 3마스 전진한다.

4칸 이동(4進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 4마스 전진한다.

5칸 이동(5進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 5마스 전진한다.

6칸 이동(6進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 6마스 전진한다.

다이스 3개(ダイス3つ)

한 번의 이동에 한해, 3개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

주문 계열 카드

마법 주문처럼, 한 번 특정한 효과를 발휘한 후 바로 사라져 버리는 카드. 여러 가지의 효과를 얻을 수 있어, 위기를 탈출할 때나 라이벌을 괴롭힐 때 자주 쓰이게 된다.

다이스 4개(ダイス4つ)

한 번의 이동에 한해, 4개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

돈 때먹기(ふみたおし)

한 턴간, 자신은 토지 마스의 영향을 받지 않는다.

상점 파괴(お店破壊)

마왕을 불러 플레이어가 지정하는 에리어의 모든 상점을 파괴한다.

지진(地震)

플레이어가 지정하는 심볼을 파괴한다.

루트 변경(ルート變更)

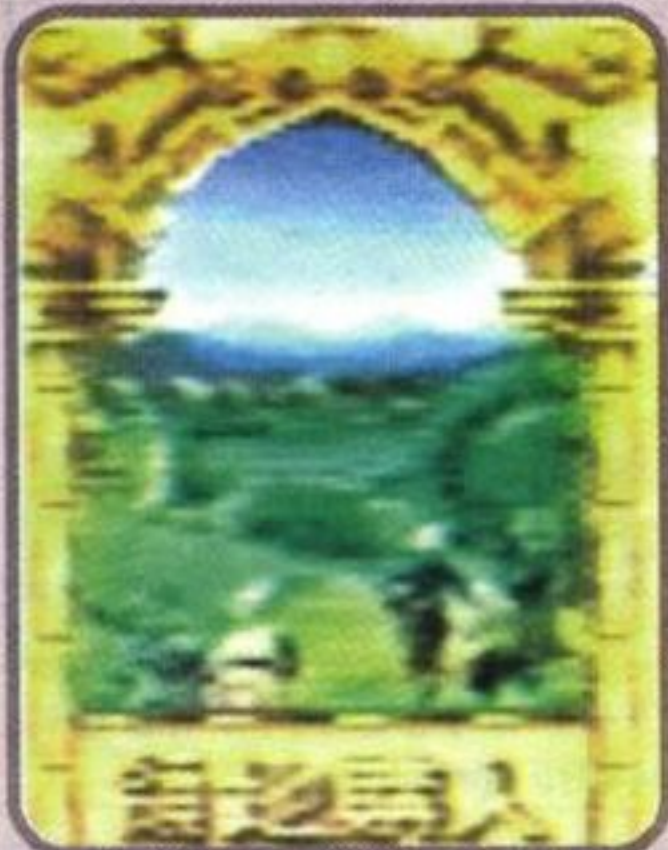
맵 상에 있는 모든 분기 마스의 루트가 변한다.

카드 교환(カード交換)

라이벌과 무기 카드를 두 장까지 교환할 수 있다. 단, 기본 무기는 교환할 수 없다.

이벤트 계열 카드

카드로 존재하는 것이 아니라, 이벤트 성으로 한 번의 효과를 발휘하는 카드. 매우 강력한 위력이 있지만, 도움이 될지 어떨지는 미지수.

영지구입(領地購入)

소유자가 없는 토지 하나를 매입할 수 있다.

행운(幸運)

조건 없이, 행운을 뽑은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 얻는다.

대행운(大幸運)

조건 없이, 대행운을 뽑은 플레이어는 행운보다 많은 액수의 금액을 얻는다.

불행(不幸)

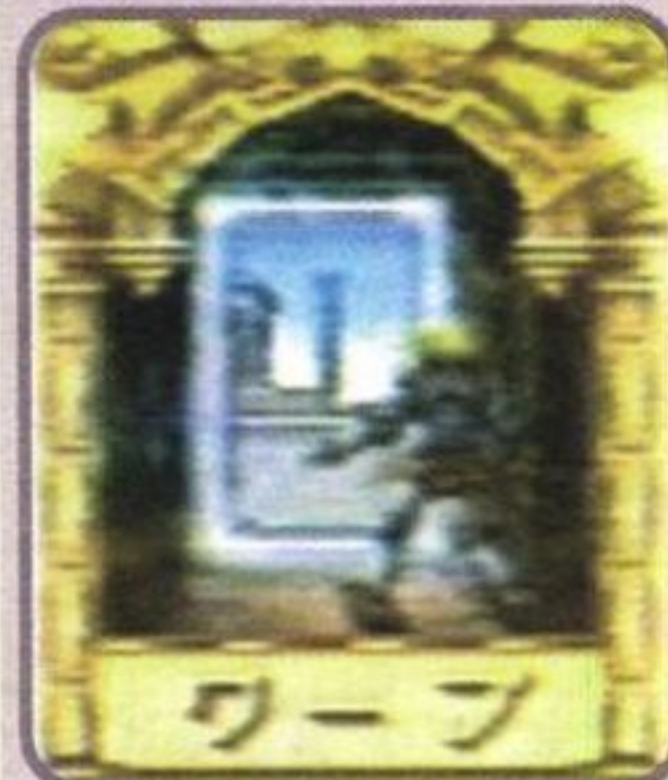
조건 없이, 불행을 뽑은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '성지' 마스에 축적된다.

대불행(大不幸)

조건 없이, 대불행을 뽑은 플레이어는 불행보다 많은 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '성지' 마스에 축적된다.

약탈(掠奪)

조건 없이, 약탈을 뽑은 플레이어는 모든 라이벌로부터 랜덤한 액수의 금액을 빼앗는다.

워프(ワープ)

GO 마스 바로 뒤로 워프한다. 도착한 마스의 영향을 받는다.

GO 워프(GOワープ)

GO 마스로 워프한다. GO 마스 통과 특전을 받을 수 있다.

상징물 계열 카드

토지의 통행세를 좌우하는 카드로, 통행세를 일정 % 증가 혹은 감소시키는 상징물을 불러낸다. 카드는 일회용이지만, 상징물은 지속물로 남아 계속하여 통행세에 영향을 미치게 된다. '지진' 카드로만 파괴할 수 있다. 자신의 토지에는 통행세 증가 상징물을 불러 소득 기반을 탄탄히 하고, 라이벌의 토지에는 통행세 감소 상징물을 불러 상대의 자본 수입원을 철저히 깎아내자.

온천(温泉)

주위 토지의 통행세가 30% 증가한다.

여신상(女神像)

주위 토지의 통행세가 50% 증가한다.

정원(庭園)

주위 토지의 통행세가 70% 증가한다.

저주의 늪(呪いの沼)

주위 토지의 통행세가 10% 감소한다.

사신상(邪神像)

주위 토지의 통행세가 30% 감소한다.

묘지(はかば)

주위 토지의 통행세가 50% 감소한다.

악마의 탑(悪魔の塔)

주위 토지의 통행세가 70% 감소한다.

사신상(邪神像)

주위 토지의 통행세가 90% 감소한다.

서커스(サーカス)

주위 토지의 통행세가 100% 증가한다.

대성당(大聖堂)

주위 토지의 통행세가 200% 증가한다.

배틀 카드

단 한 종류의 카드로, 기사단이 세워진 토지나 배틀 마스에 정지했을 때와 같이 라이벌의 토지를 공격할 수 있다. 물론, 전투에 승리하면 토지를 빼앗는 것. 이동 전에 전투를 치르기 때문에, 회복할 기회를 가질 수 있다는 장점이 있다.

배틀카드(バトールカード)

라이벌에게 전투를 청할 수 있다.

맵 소개, 여섯 가지의 격전지

이곳이 바로 모험의 무대다

양염의 유적(陽炎の遺跡)

피라미드, 스핑크스와 매우 흡사한 고대 유적이 있는 맵이다. 남쪽과 북쪽의 두 지역으로 나뉘어져 있으며, 두 지역은 두 쌍의 워프 포인트로 연결되어 있다. 기본적으로는 남쪽에 있는 스타트 포인트에서 출발하여 남단의 루프를 돌면서 진행하다가 워프 마스에 정지하면 북쪽의 해당 워프 포인트로 전이되는 식.

북쪽 지역도 순환하는 구조이기 때문에, 제대로 워프 마스를 통해 다시 빠져 나오지 못하면 계속 북쪽 지역에서 빙글빙글 돌게 된다. 물론, 이렇게 된다면 GO 마스를 통과할 수 없게 되니, 진행에 상당한 불이익을 받게 된다. 물론, 북쪽 지역에도 점령 가능한 에리어가 둘이나 있으니(토지 마스 6개), 이쪽을 손에 넣는다면 간간히 워프하는 라이벌들로부터 짭짤한 재미를 볼 수 있다.

동쪽에는 두 개의 전투 마스가 붙어 있어서, 욕심나는 라이벌의 토지를 빼앗기에 좋은 찬스를 마련해 준다. 전투 마스 근처의 에리어를 장악하고 병원을 지어둔다면, 전투를 통해 상당수의 토지를 사냥할 수 있을 것이다.

토지 마스	21 (7 에리어)
이벤트 마스	5
전투 마스	2
주점 마스	1
성지 마스	1
워프 마스	4

POWER 공략왕!

PlayStation

엔영의 폐허의 나라(円環の廢墟の國)

과거 매우 번영했던 도시의 폐허 위에 세워진 맵. 일단은 정방형으로 이루어진 맵을 시계방향으로 순환하는 진행을 보이지만, 중간 중간에 있는 분기 마스들의 루트를 하나만 바꿔 놔도, 진행 방향에 큰 변화를 보이게 된다. 맵에 있는 분기 마스들은 스위치 형식이기 때문에 그리 자주 바뀌지는 않지만, 그만큼 한 번 바뀌면 되돌리기 어려운 면이 있다. 특히, 중앙에 있는 분기 마스의 방향을 어떻게 트는가에 따라서, 모든 캐릭터들이 GO 마스를 밟아보지도 못한 채 정해진 턴이 모두 끝나버리는 경우도 발생할 수 있다.

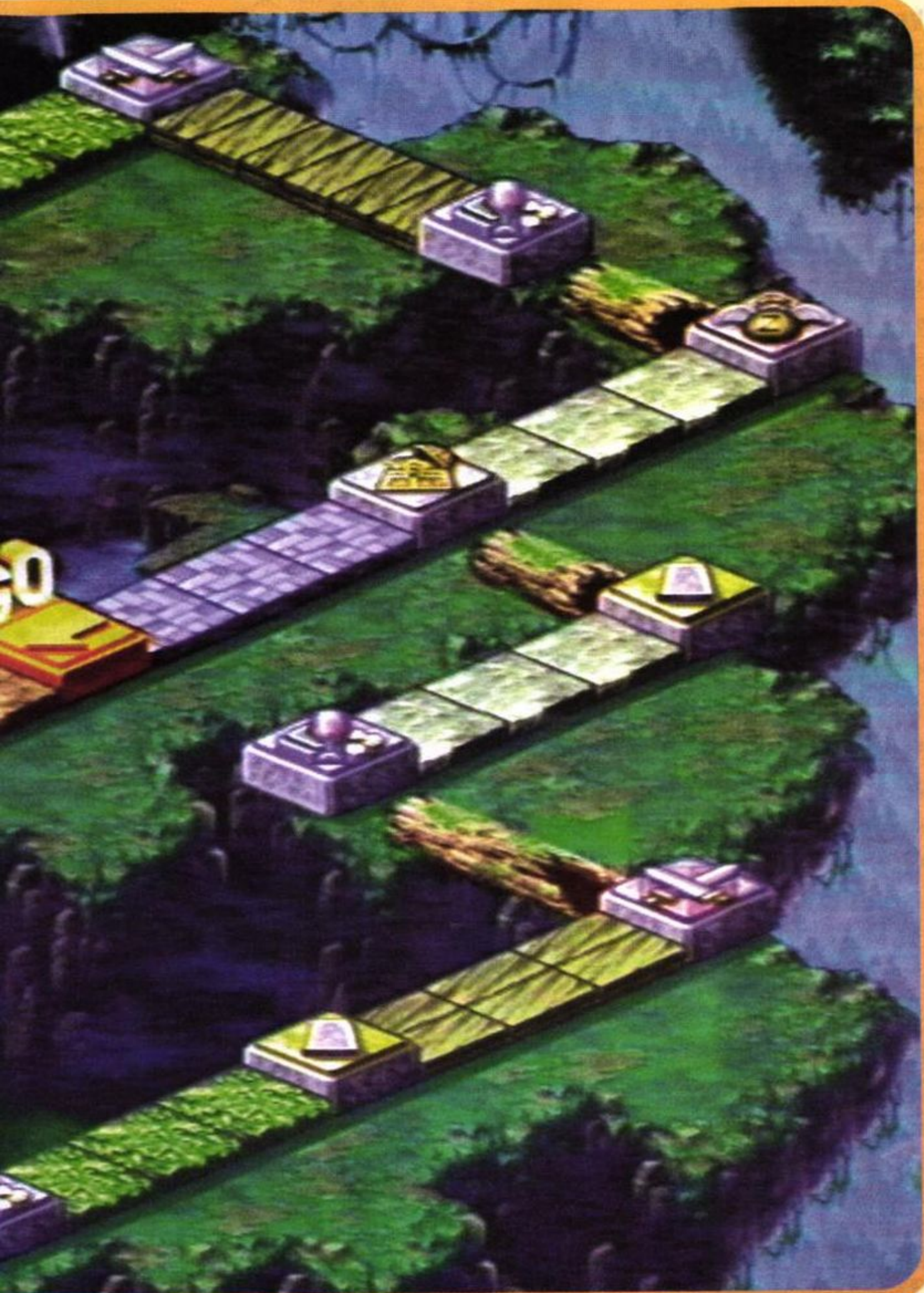
토지 마스	30 (10 에리어)
이벤트 마스	6
전투 마스	2
주점 마스	4
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	3

녹의 성역(緑の聖域)

거대한 폭포가 떨어지는, 깊은 숲 속에 존재하는 맵이다. 지도를 잘 살펴보면, GO 마스를 가운데 두고 북쪽과 남서쪽으로 구분되는 것을 알 수 있다. 갈림길에 있는 스위치식 분기 마스 하나가 플레이어들의 진행 방향을 정하는 유일한 지표가 된다.

진행에 분기가 있는 맵이라면 어디든 마찬가지이지만, 녹의 성역 맵에서는 특히 합리적인 부동산의 투자 관리가 매우 큰 비중을 차지한다. 명심해야 할 것은, 순환 방향에 관계없이 모든 캐릭터가 거쳐가는 GO 마스 좌우의 에리어는 목숨을 걸고 싸워서 얻어내야 한다는 것이다. 특히 GO 마스 우측의 에리어는 워낙에 토지가치가 높은 데다가, 지리적인 위치를 놓고 볼 때 실제의 가치는 다른 토지의 두 배 이상이다!

또한, 맵의 크기에 비해 순환 주기가 매우 짧기 때문에, 어물쩡거리다가는 많은 소지금과 카드를 확보해 나가는 라이벌들에게 빈틈을 내 주기 쉽다. 같은 이유로, 특수능력으로 조금씩 행동 회수를 늘려 나갈 수 있는 지거에게 상대적으로 유리한 맵이기도 하다.

토지 마스	36 (12 에리어)
이벤트 마스	5
전투 마스	2
주점 마스	4
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	1
워프 마스	1

부시도 캐슬(ブシドーキャッスル)

하얀 눈이 잔뜩 쌓인 동양적인(정확히 말해서 일본식의) 성에 놓여 있는 맵이다. 스타트 포인트 바로 앞의 분기 마스로부터 북서쪽 지역과 남동쪽의 지역으로 나뉜다. 유일한 분기 마스는 매 턴마다 방향이 북쪽과 동쪽으로 바뀌기 때문에, 어떤 턴에 이 지점을 지나느냐에 따라 진행 방향이 조금씩 달라진다. 루트가 북쪽으로 열렸을 때 통과하게 되면 북서쪽 지구를 지나 남동쪽까지 지나서 GO 마스로 돌아오게 되고, 동쪽으로 열렸을 때 통과하면 북서쪽은 지나지 않은 채 바로 남동쪽으로 돌게 된다.

이렇게 되면, 플레이어들은 또 과연 북서쪽에 어느 정도의 토지를 얼마나 사야 하는가에 대해 생각하기 시작할 터. 분명히 남동쪽 지구에 비해 북서쪽은 캐릭터들의 왕래 회수가 적다. 그러나 토지가치가 제법 높기 때문에, 이러저러한 것쯤은 생각하지 않고 토지를 잔뜩 사들이는 것도 좋다, 글쎄, 이런 것이 고위험 고수익 투자방식이라는 것인가.

토지 마스	24 (8 에리어)
이벤트 마스	8
전투 마스	2
주점 마스	5
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	1

서풍의 도시(西風の都)

정방형 모양의 단순한 맵. GO 마스로 들어오는 길 바로 앞에 두 갈래로의 분기 마스가 있지만, 바로 다시 만나 스타트 포인트로 이어지기 때문에, 큰 문제는 없다. 중요한 것은, 가장 토지가치가 높은 지역에 분기 마스가 있다는 것. 루트 변화 카드의 운용이 승리와 직결되는 맵 중의 하나다. 마지막 에리어 중 하나를 장악하는 데 성공했다면, 라이벌들이 마스를 돌리지 못하도록 충분히 견제해야 하며, 장악에 실패했다면 라이벌 소유의 토지가 적은 반대쪽으로 루트를 돌려야 하기 때문이다.

마지막 부분의 심리전을 제외한다면, 단순히 한 줄로 이어지는 단조로운 맵이다. 가벼운 마음으로 주사위를 던지고, 돈이 되는대로 토지를 매입하자. 맵의 동쪽 구석에는 성지 마스가 있지만, 토지세 마스와 소득세 마스가 없기 때문에, 성지 마스로 뛰어들어가 한 몫 잡는다는 것은 기대하기 어렵다.

토지 마스	27 (9 에리어)
이벤트 마스	6
전투 마스	2
주점 마스	2
성지 마스	1
분기 마스	1

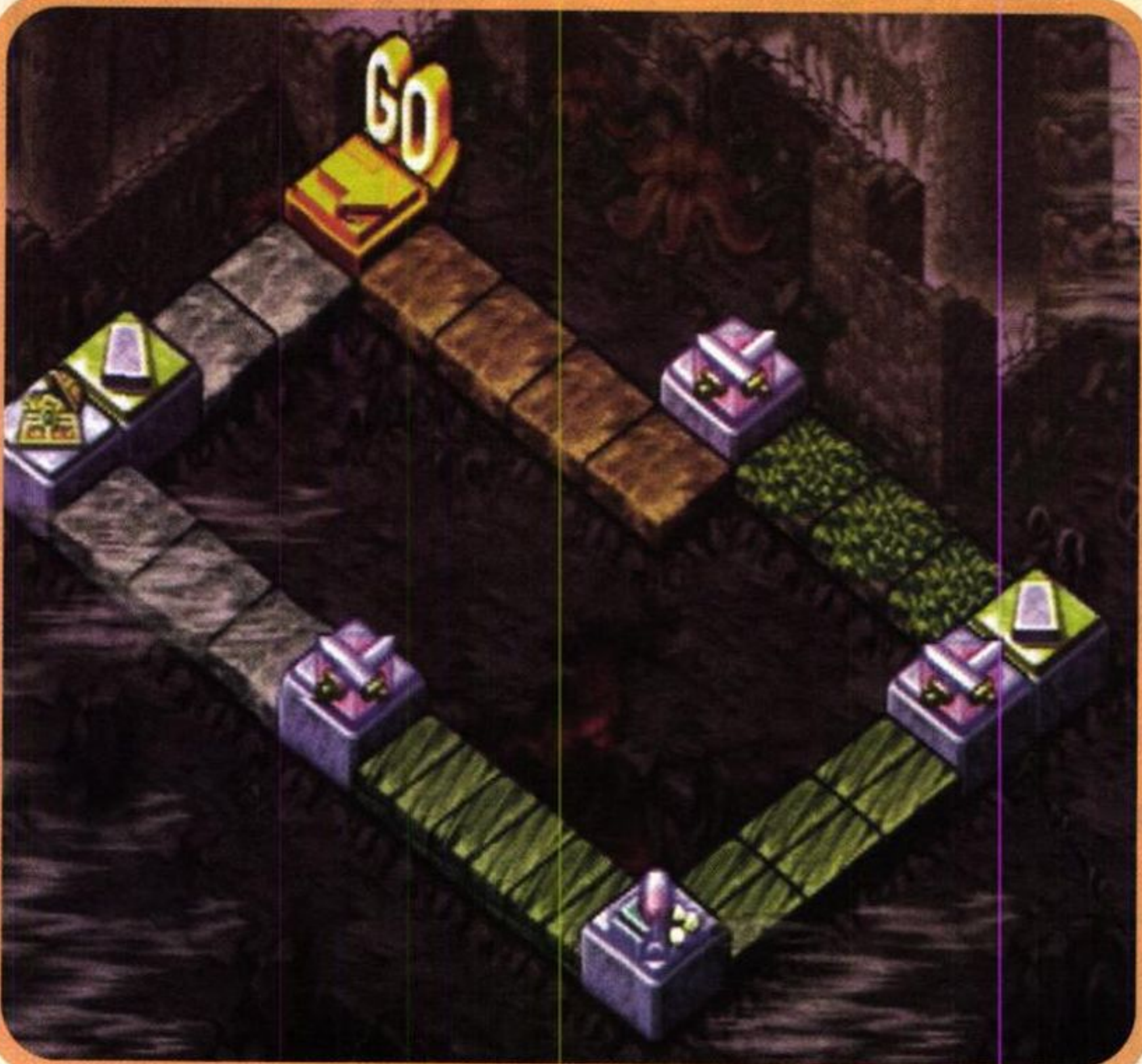
마도 판테모니엄(魔都パンデモニアム)

토지 마스	18 (6 에리어)
이벤트 마스	2
전투 마스	3
주점 마스	1
성지 마스	1

굉장히 음침하고 괴괴한 분위기의 마도에 설치된 맵으로, 여섯 가지의 맵 중에서 가장 단조롭다. 분기도, 워프도 없으며 맵 자체가 굉장히 작기 때문에 다이스를 두어 번만 던지면 어느 사이엔가 GO 마스에 돌아와 있는 캐릭터를 볼 수 있다.

맵의 특징 중의 하나로, 유일하게 3마스 에리어 체계를 벗어난 토지들이 눈에 띈다. GO 마스 서쪽의 2마스 에리어와 동쪽의 4마스 에리어가 그것들. 물론, 토지 가치의 차이가 많이 나기 때문에, 어느 에리어를 장악한다고 해도 그리 큰 가치 차이는 나지 않지만… 역시 신기하다.

또한 토지 마스가 매우 적기 때문에 토지를 차지하려는 경쟁이 매우 치열해지게 되는데, 가장 작은 맵에 전투 마스는 모든 맵 중에서 가장 많은 3개가 있다는 것을 보면, 이 판테모니엄에서 어떤 식으로 플레이해야 하는지를 금방 알 수 있을 것이다. 참고로, 자신의 영지에 수도원을 지어 전투를 피하려는 시도는 큰 효과를 보기 어렵다. 차라리 무기점과 병원을 지어 보다 공격적으로 플레이하는 것이 좋다.

© CAPCOM

●장르:어드벤처 ●제작사:시즈웨어 ●발매일:3월 30일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION

이 게임에는 폭력적이고 그로테스크한 장면이 포함되어 있습니다

이브 제로

그래픽	★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

어떤 하나의 생명이 탄생하기 위해서 우리는 수많은 희생을 치르게 되는 것이다. 그리고 그 존재가 좀더 많은 인간에게 알려지기 바라며. 어쩌면 이것은 희생이 아니라 출생의 고통이고 자웅의 장난이며 유구의 시각을 통하여 새겨진 본능이리라.

CONTROL & SYSTEM

옵션화면

SPEED는 게임 스피드의 조절이다. 좋아하는 속도를 고르면 된다. BGM과 VOICE로 각각의 소리크기를 조절할 수 있다. SOUND에서 스테레오와 모노럴 중 각자의 스피커 상태에 맞는 것을 고르도록 하자. VIBRATION은 아날로그 패드나 듀얼 쇼크를 사용하고 있는 사람에게만 해당되는 진동설정. MONITOR TUNING은 화면의 명도(明度)조정에 쓰인다. 조정은 당연히 TV(또는 각자의 모니터)자체에서 행해야 한다.

SKIP

방향키를 아래로 고정하면 스킵된다. 순식간에 글자들이 넘어가시는 모습을 볼 수 있어 시원시원. 시간이 없다거나 한 번 엔딩을 본 사람들에게 유용하다. 스토리를 즐기는 사람들은 자주 사용하지 않을 것이라 생각할지 모르나 그러한 자들도 자주 쓰는 커맨드이다(이유는 해보면 안다).

메뉴는 ×버튼을 이용

○나 L2 버튼이 대사진행이 된다. 방향키는 메뉴의 클릭 때에 커서의 이동을 제외하고는 별로 사용할 일이 없다. 나머지 사항에 관해서는 ×버튼과 방향키로 모든 잡일을 처리하도록 되어 있다.

▲일단 ×버튼을 눌러 이 화면을 만들자(×버튼을 누르고 있는 동안만 지속)

● 방향키 위쪽을 누르면

게임을 처음 시작할 때 나왔던 SIGHT SELECT 화면이 나온다. 현재 플레이하고 있는 시점을 선택하면 아무런 변화가 없으며 다른 캐릭터로 시점을 바꾸면 현재 플레이하고 있는 캐릭터는 오토세이브 된다(추후 00번 파일을 이용하여 로드). 가장 아래에 있는 back to MAIN MENU를 고르면 세이브 없이 타이틀 화면으로 돌아가게 된다.

● 방향키 왼쪽을 누르면

세이브 화면이 등장. 세이브가 종료하면 자동으로 게임화면으로 돌아온다.

● 방향키 오른쪽을 누르면

이번에는 로드 화면이 등장. 로드가 종료하면 당연히 보존되어 있던 시점부터 재시작이다.

● 방향키 아래쪽을 누르면

타이틀 화면에서도 선택할 수 있었던 옵션 화면이 나타난다. 그다지 복잡한 설정 사항은 없으므로 게임진행 중에는 무시해도 좋다.

주로 사용되는 명령들

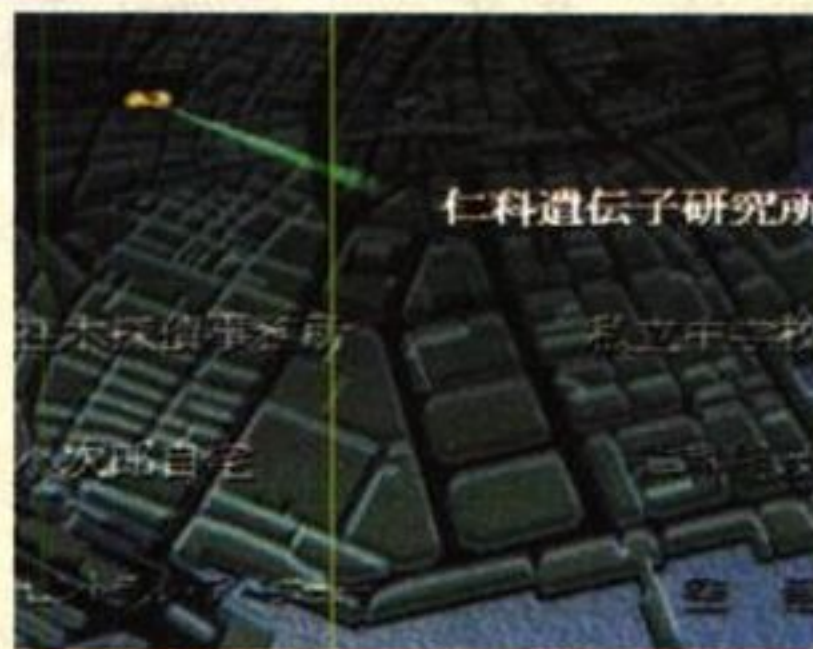
● 보다(見る)

지정한 상대를 보는 것. 클릭식이 아니고 선택식이라 그 폭은 좁다.

● 대화하다(話す)

역시 선택한 상대와의 대화.

● 이동(移動する)

이동을 선택한 후 '다른 곳에 간다(他の場所)'를 고르면 맵화면이 등장하는데 거기에서 가고 싶은 곳을 고르면 된다. 현재 시나리오에 상관없는 곳은 갈 수 없다. 여기서는 갈 수 있는 곳은 전부 가보는 것이 좋다.

▲이동화면. 지정한 장소로 이동한다

● 기타 1

때와 상황에 따라 여러 가지 커맨드가 등장한다. 그에 따라 등장하는 새 커맨드들은 꼭 눌러볼 것.

● 기타 2

부수다(壊す), 패다(殴る) 등등의 그다지 권장하고 싶지 않은 항목들이 종종 등장한다. 재미있는 신을 볼 수 있는 경우도 있으므로 선택하고 싶은 사람들은 말리지 않겠다. 그러나 반드시 선택하지 않아도 된다는 것은 아니며 때에 따라서는 꼭 선택해야 하는 경우도 생긴다(중간에 막히는 경우가 생기면 이런 커맨드들도 눌러야 하는 경우가 생기기도 한다).

포커스 모드

이브 제로에서만 채용된 새로운 시스템. 동시에 두 사람과 회화를 하게 되는 경우가 종종 있는데 이때 사알짝 L 또는 R 버튼을 눌러보면 왼쪽 또는 오른쪽 사람이 클로즈업된다. 이 상태에서 대화를 해보면 대화 내용이 조금 변하는 것을 알 수가 있다. 여기에서 나눈 대화는 나머지 1사람에게는 들리지 않는 것으로 처리되며 포커스 모드가 아니면 얻을 수 없는 정보도 있으므로 적극적으로 활용하도록.

▲이러한 경우에

▲이야기하고 싶은 사람과 밀담을 나누는 것이 가능(거기 자네! 이상한 생각하지마!)

진행 어드바이스(숙지할 것!)

이후 스토리 공략에서는 간단하게 줄여놓았지만 한 장소에서 어떤 사건이 일어나기까지는 상당히 많은 회화와 조사가 필요하다. 따라서 이야기가 진행이 안되고 있다! 싶으면 이것저것 다 눌러보는 것이 좋다. 또한 이야기가 진행되고 있을 경우에는 같은 말이 두 번 나오기 전까지는 계속하여 클릭하는 습관을 들이도록. 특히 3인 동시 회화에서는 거의 반드시라고 해도 좋을 정도로 포커스 모드를 사용해야 한다. 이 두 가지에만 주의하면 편안하게 감상(?)이 가능하다.

단, 별 짓을 다해도 막히는 경우가 가끔 있는데 그럴 때는 주인공을 바꾸어 보자. 이브 제로의 두 주인공의 이야기는 같은 장소와 같은 배경에서 일어나고 있기 때문에 코지로와 마리나의 이야기의 진행은 서로 다른 캐릭터의 진행에 영향을 주게 된다. 이른바 「멀티 사이트 시스템」. 괜히 마리나 이쁘다고 마리나 편만 한다던가 야요이 이쁘다고 코지로 편만 하지 말자. 마지막으로 다시 한번 말하지만 이야기가 진행이 되지 않으면 화면상에서 고를 수 있는 모든 것을 골라보는 습관을 지니도록.

CHARACTER

아마기 코지로(天城 小次郎)

이번 작품의 주인공. 아버지인 아마기 켄(天城 健)은 유능한 과학자였다고 한다. 중학생 시절에 양친을 잃고 켄의 친구인 겐자부로의 슬하에 거두어져 그의 자식처럼 키워진다. 탐정이었던 겐자부로의 영향으로 그 역시 탐정의 길을 걷게된다. 현재 3년 전에 홀쩍 어디론가 떠나버린 겐자부로 대신 그녀의 딸 야요이와 함께 카츠라기 탐정 사무소의 소장대리 역할을 분담하여 맡고 있지만 데스크 워크는 거의 야요이가 전담하고 있는 실정. 하지만 겐자부로의 부탁대로 야요이와 사무소를 훌륭히 지켜낸 남자다운 면모도 보여준다. 활동파로서 성격은 의외로 솔직담백. 세상의 모진 평지풍파를 겪어온 몸이지만 순수함이 남아있으며 표현은 거칠지만 직선적이며 자신이 할말은 다하고 산다. 어지간해서는 어떠한 상황에 처해도 약한 모습을 보이지 않으려 애를 쓰며, 매사를 자신의 두뇌와 맨몸으로 헤쳐나가는 저돌적인 면도 보인다. 그래도 탐정으로서의 실력은 사무소 내에서 단연 톱. 문제는 의뢰가 없는 등의 평화로운 때에는 빈둥대기를 즐기며 귀찮은 것을 싫어하는 놈팽이요 잠탱이라는 것. 야요이와는 양자로 거두어질 때부터 형제자매처럼 지내온 사이지만 지금은 연인 관계이다. 물론 둘은 그러한 관계를 인정하려 하지 않고 있지만 때로는 정겨운 한 컷도 보여준다. 표지나 포스터 등등에서는 코지로가 항상 총을 들고 있는 것처럼 묘사되지만 사실은 살인같은 사람 목숨을 빼앗는 일을 굉장히 싫어하기 때문에 흉기 역시 혐오하고 있다.

호조 마리나(法條 まりな)

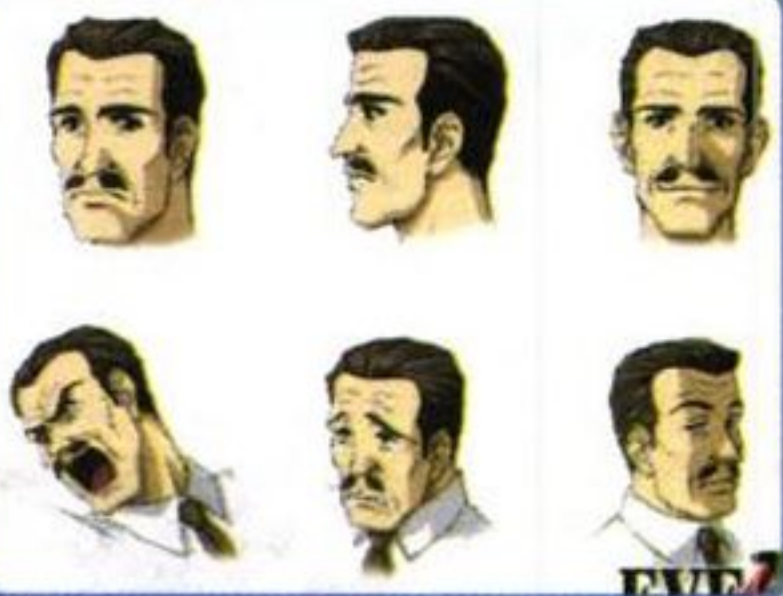
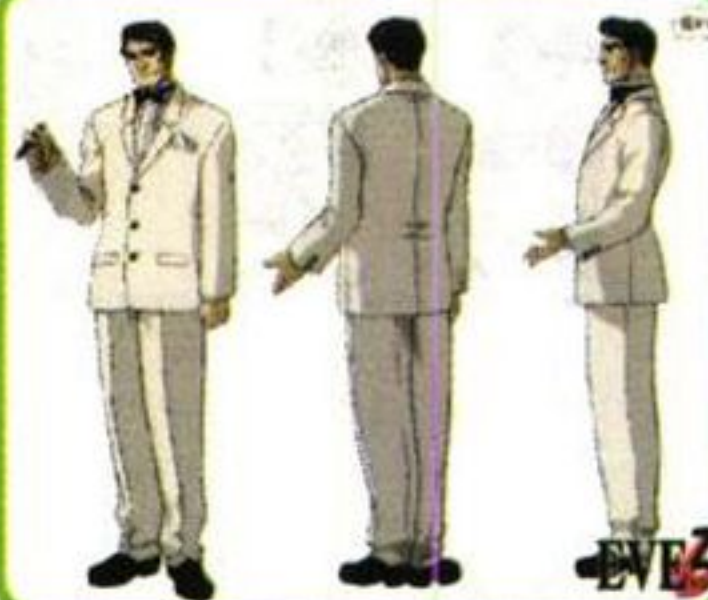
코지로와 마찬가지로 이번 작품의 주인공. 공안 6과 소속으로 계급은 경부(우리나라의 경감에 해당). 생긴 대로 호쾌하고 시원한 성격이지만 그 수사 과정에서 드러나는 여러 가지 불법행위로 인하여 다른 과는 물론이요 공안 6과 내에서도 따돌림을 받고 있다. 다행히 본부장의 도움으로 6과에 안정적으로 남아있는 셈. 하지만 알고 보면 임무 달성률 100%를 자랑하는 인물로서 본부장에게 엄청난 신뢰를 받고있다. 또한 영어도 굉장히 능숙하게 구사하며 신체적인 능력이나 경찰로서의 사전지식까지, 에이전트로서 갖출 요소는 전부 가지고 있다. 단점으로는 요리를 못한다는 것과 컴맹이라는 것. 장점인지 단점인지는 모르겠지만 아직도

게임실력은 썩지 않았다고 자부하고 있으며 틈나는 대로 오락실도 자주 가는 편이다. 미국인에 대하여 잠재적인 콤플렉스를 지니고 있는데 이것은 미국 유학을 통하여 얻어진 악영향이라고도 보여진다. 누구에게도 말하지 않는 어두운 과거를 지니고 있지만 본인 스스로는 밝게 살고자 노력하고 있다. 선 맨션이라는 아파트(국내의 아파트의 개념이 일본의 맨션의 개념과 동일하다. 참고로 일본에서 아파트는 층이 낮은 건물이다) 403호실에서 혼자서 살고 있다. 자가용이 있기는 하지만 상당히 낡은 경차. 이 점에 대해서는 본인도 알게 모르게 신경을 쓰고 있는 듯 하다. 남자를 밝히는 편이기는 하지만 중년 취향이라는 점이 커다란 문제점으로 지적되고 있다. 카츠라기 야요이와는 유학 시절의 친구로서 현재 같은 동네에서 살고 있음에도 불구하고 만날 기회가 없는 것을 아쉬워하고 있다.

카츠라기 야요이(桂木 彌生)

탐정 카츠라기 겐자부로의 외동딸로 어머니가 없이 자란 탓에 아버지를 굉장히 사랑하며 따르고 있다. 따라서 아버지를 따라가고자 탐정의 길을 택했지만 최근에는 조금은 앞 뒤 생각하지 않고 살아온 지금까지의 인생에 약간 고민하는 것 같다. 겐자부로 실종 뒤에는 카츠라기 탐정 사무소를 지키기 위해 고군분투한다. 말투가 꽤나 거칠고 항상 담배가 손에서 떨어질 줄 모르는 골초(덕분에 카츠라기 탐정 사무소는 금연이 아니다). 코지로에게는 평소 냉담하지만 실은 아버지 실종 이후에 유일하게 남은 코지로마저도 어딘가 상처 입을까봐 내심 걱정하고 있다. 가끔씩 솔직한 자기표현을 하기도 하는 연인다운 모습도 보여준다. 가족이래 봤자 코지로와 겐자부로 뿐이고 아들도 없고 일가 친척도 없어서 남몰래 외로움을 많이 타고 있다. 말투와 담배는 약한 모습을 보이지 않기 위한 도구일지도…라는 설이 유력시되고 있다. 같은 사무실의 직원 니카이도 스스무(二階堂 進)에게 사랑받고 있지만 본인은 신경도 쓰고 있지 않고 있다. 필자에게도 사랑받고 있다.

카츠라기 겐자부로(桂木 源三郎)

젊은 시절, 탐정을 비롯하여 여기저기 범죄 비슷한 일에 손을 많이 대며 살아간 이 시대의 모험가라 할 수 있는 인물이다. 덕분에 정부 기관에서도 주목되었으며 일부 지역에서는 지명수배된 상당한 유명인이다. 뒷세계의 인물들과도 지인(知人)이 많으며 현재는 딸과 양자를 남겨둔 채 잠적 중. 이미 중년의 몸이지만 그래도 모험적인 삶은 버리지 않는 듯. 웬만한 젊은이가 못지 않은 힘과 정열을 보여주며 코지로를 지금의 강한 젊은이로 키워준 스승이자 아버지이다. 자신의 처지 때문에 가족들을 챙기지 못하는 것을 안타까워하고 있으며 코지로와 야요이가 싸우는 것을 두 눈뜨고 보지 못하는 성격이다. 자기 취향인지 항상 하얀 양복을 입고 다니며 틈만 나면 화장실에서 용모를 다듬는, 정말 화장실을 化粧室로 이용할 줄 아는 사나이다. 다이나믹+파란만장한 인생을 살아온 나이스 중년.

코우노 본부장(甲野 本部長)

모두들「본부장」,「코우노」, 또는 두 개 합쳐서 위의 이름으로 부른다. 겉으로는 아무 생각 없는 보통 중년으로 보이지만 정부 기관 곳곳에 친구들을 두고 있으며 강력한 정보 커넥션을 지니고 있는 듯한(생긴 것으로 보아 도저히 확신적인 어투로는 말못하겠음) 사람이다. 마리나와는 매우 친하게 지내며 언제나 이상한 말투로 마리나를 놀리는 것이 취미. 곤란한 임무에는 항상 그녀를 배치할 정도로 그녀에 대한 신뢰가 두텁다. 또한 마리나의 위법적인 수사 행위를 눈감아 주거나 그녀의 조사에 중요한 정보를 제공해주는 등, 마리나의 든든한 조력자로서 한몫을 해낸다. 하지만 보기에는 언제나 마리나가 본부장의 계산 아래서 노는 듯한 분위기를 자아내는데…. 항상 태도에는 여유가 있으며 정말 긴급한 상황에서의 대처도 능히 뛰어나다 할 수 있다. 아닌 척 하면서도 지도자 타입. 가끔씩 사람이름(한자)을 틀리게 읽는 경향이 있다.

사카기바라 신(榊原 眞)

니시나 히데토와 사카기바라 모토코 사이에서 태어난 사생아. 출생도 약간은 평범하지 않았고 아버지 역시 과학자라 자신에게 무관심하기는 했다. 그렇지만 나름대로 평범한 중학교 3학년이었다. 하지만 갑자기 자신을 집에 감금시키려는 아버지의 이상한 태도를 보고 참다못해 가출, 코지로 편 이야기의 발단을 제공해준다. 언뜻 보면 허약하고 냉정해 보이지만 실제로 성격은 온순하다(…뭐냐). 그렇지만 웃음은 많다. 잠이 좀 많다는 것이 수상하지만 특별히 앓고 있는 지병은 없다고 한다. 사실은 쌍둥이 자매가 2명 있다고 하는데 2명의 여자아이는 다른 부모가 데려갔다고 한다(다른 부모는 니시나도 모토코도 아님). 수많은 사람들이 살해되는 연쇄 살인극 속에서 코지로의 필사적인 보호를 받는데.

토아 노발티스(トア ノバルティス)

편집부 모 기자를 충분히 자극할만한 차세대 로리(게다가 제복까지). 가이기 사(社) 일본 지사의 대표, 사사 노발티스의 딸이다. 중학교 2학년. 어머니인 사카기바라 모토코는 이전에 세상을 떠난 데다가 아버지가 연구 때문에 집에 오지 않는 일이 많아서 혼자서 지내는 일이 다반사이다. 정서불안이 심한 편이어서 때때로 괜히 시무룩해지거나 갑자기 큰소리를 지르는 등 알 수 없는 행동을 한다. 하지만 성격은 밝고 명랑하여 이미 5명의 남학생에게 고백 받은 경험도 있는 학교의 인기인. 전자오락을 심히 좋아하여(특히 격투 게임) 학교를 땡땡이 치고 게임만 한 적도 있다고 한다. 동정심이 많고 심성이 맑아서 모든 사람들에게 귀여움 받는 타입이지만 엄청난 비밀이 숨어있는 인물.

루스 브래치포드(ルース ブラッチフォード)

미국재계의 중심을 흔드는 굴지의 재단 '필브라이트'의 총수 비서이며 환태평양 조사관으로서 아시아와의 연은 깊다. 겉으로는 가벼운 성격의 글래머 외국누님 같은 인상이지만 사실은 엄청나게 냉혹하고 잔인한 성격의 인물. 완벽주의자로서 자신의 계획이 조금이라도 빗나가면 엄청나게 화를 내며 특히 큰일을 그르칠 경우에는 화풀이로 사람을 해치기도 한다. 한국, 싱가포르, 필리핀, 일본 등지에 커다란 마약 공급 루트를 확보하고 있으며 풍전등화인 필브라이트 회장의 목숨을 살리기 위한 기술을 손에 넣고자 일본으로 건너온다. 일본 정재계의 거두 하무로 긴(葉室 銀)과도 알고 있는 사이이며 오히려 루스 쪽이 상관인 듯한 인상마저도 풍기는 거물.

타카바타케 유타카(高畠 豊)

마리나와는 경찰학교 동기생이지만 이쪽은 검시관이라는 것이 다르다. 남들과는 확실히 취향이 달라서 해골을 쳐다보면서 아름답다며 망상에 빠지는 괴상한 인물. 게다가 알게 모르게 마리나에게 상당한 호감을 보인다. 하지만 사건에 대한 사고방식만큼은 논리정연하여 마리나의 좋은 상담역이 되어주며 이것저것 도움이 되는 정보를 많이 제시해준다. 또한 후의 사카기바라 모토코와 XTORT의 정보입수에 상당히 큰 역할을 한다.

시바타 아카네(柴田 茜)

다른 사람들에게는 사건분야의 기자라며 사기를 치고 다니지만 사실은 파파라치(일본에서는 ゴジップ-gossip-屋라고 부른다고)이다. 하지만 묘하게 자신의 직업에 충실하며 긍지를 가지고 있다. 코지로와는 이전 어느 정치가에 연루된 사건을 통하여 알게 되었지만 당시 자신의 기사를 위해 코지로의 일을 완전히 망쳐버렸기 때문에 코지로에게 좋은 소리는 얻어먹지 못하고 있다. 코지로에게 묘하고도 친하게 접근하였기 때문에 야요이에게도 미움받고 있다(하지만 게임 중에서는 다시 대면하는 일이 없다. 조금 유감). 분명히 목소리도 용모도 어리게 생겼는데 아이 취급을 받지 않는 것이 이상할 따름이다. 초반의 비중은 크지만 후반으로 갈수록 등장빈도가 적어진다.

그렌(グレン)

싸구려 랩퍼같은 인상을 풍기지만 암흑가에서는 꽤나 알려진 실력 있는 정보상으로 겐자부로가 자신이 젊은 시절부터 이용하던 사람. 그 루트는 현재 코지로가 이용하고 있다. 정보의 질과 속도, 게다가 암거래 물품 등 모든 면에서 정보상으로서는 부족함이 없지만 왠지 후반부로 갈수록 정보통으로서의 색깔이 옅어지는 느낌이 강하다(미마시카 사건 이후로는 등장하지 않는다…).

니시나 히데토(仁科 秀人)

니시나 유전자 연구소의 소장이며 아마기 켄과 샤샤 노발티스와는 XTORT의 연구를 함께 했던 사이. 매우 신경질적이고 아들에게 그다지 관심도 없는 듯 하지만 사실은 젊은 시절에 만났던 사카기바라 모토코의 사망 후 줄곧 그녀의 부활을 도모해왔었다.

사카모토 쿠니히코(坂本 邦彦)

사카기바라 신에게 유일무이라 할만한 친구. 학교 내에서는 문제사건 등등으로 꽤나 유명인이었던 모양이다. 신의 가출 이후 그를 물심양면으로 돌보아준다. 신의 뜻에 따라 누구에게도 그의 거처를 알리지 않지만 신의 위기를 코지로에게 들은 후에 신을 지키기 위해 노력한다. 하지만….

아르카 노발티스(アルカ ノバルティス)

어느 인체와 결합해도 거부반응을 일으키지 않는 특수 DNA BRINGER의 소유자, 사카기바라 모토코의 3남매 중 둘째(참고로 오빠는 사카기바라 신, 동생은 토아 노발티스). 모토코 사망 후 6세 때 교통사고로 사망하지만 XTORT 기술에 의해 부활, 니시나 유전자 연구소에서 감금생활을 보낸다. 단지 바깥에 자신의 두 발로 걸어나가 자신의 두 손을 휘저을 날만을 기다리며 살아온 소녀로 토아와 신의 몸을 조정하여 무려 20여명이 넘는(비행기 폭사 때 사망한 필브라이트 수행원 포함)사람들을 살해한다. 결국 자신은 자신의 육체로 세상에 나가는 데에 성공하지만….

REFERENCE

●EYE
5월 28일의 제목. 사람의 눈을 말한다.

●KIDNEY
5월 29일의 제목. 신장, 즉 콩팥을 말한다.

●ARM
5월 30일의 제목. 사람의 팔을 말한다.

●LUNG
5월 31일의 제목. 허파를 말한다.

●DUODENUM
6월 1일의 제목. 십이지장을 말한다.

●LIVER
6월 2일의 제목. 이쪽은 인간의 간.

●MARROW
6월 3일의 제목. 인간의 골수를 말한다.

●CADAVER
6월 4일의 제목. 시체, 특히 해부용의 시체를 말한다.

●EXTORT
발음상 앞의 E가 빠져도 상관은 없다. 갈취하다, 강탈하다라는 뜻을 지닌 동사.

EYES MAY.28

EYES MAY / 28

KOJIRO SIGHT

카츠라기 탐정 사무소에서 무료하게 책상 앞에서 보고서를 쓰고 있는 코지로. 자신은 실무 지향이네, 자신은 업계 굴지의 탐정이네, 카리스마와 미모를 겸비한 사나이네 등등 혼잣말을 하다가 어느새 다가온 야요이에게 주의를 받는다. 야요이에게 서류정리 말고 다른 일을 시켜달라 투덜대지만 사무소 전체가 몇 개의 의뢰가 종료한 시점이라 간단히 거절당하고 만다. 오히려 "소장대리 하나가 서류정리를 안 하니까 난 매일 이 모양이잖아!"라며 되려 욕만 먹는 코지로.

▲야요이를 건드리면 한 대 맞는다

그러던 중에 사무소로 손님이 찾아온다. 안경을 끼고 시원스런 복장을 한 여성. 코지로에게 굉장히 아는 체를 하지만 코지로는 나몰라라…. 한참동안 짜증의 연속 끝에 코지로는 눈앞의 여성이 이전에 있었던 모종의 사건에서 자신을 엿먹인 파파라치, 시바타 아카네라는 사실을 기억해내고 화를 내지만 아카네는 되려 코지로에게 새로운 사건을 하나 중개해준다. 유명한 유전자 연구소인 니시나 유전자 연구소의 소장 니시나의 아들인 사카기바라 신이 가출을 해서 그를 찾아달라는 것. 아카네가 내키지는 않지만 의뢰인이 돈 꽤나 있는 듯 하고 사건도 어렵지 않은 듯 하여 야요이와 의논한 끝에 사건을 인수하기로 결정한다.

▲야요이는 코지로에게 여자 손님이 온 것이 굉장히 마음에 안 드는 듯

▲모자 안 쓴 애가 사카기바라 신. 지난 달 결전 공략에 나갔던 사카기바라 야스마사의 37대손(일 리가 없다…)

야요이에게 서포트를 부탁하고 연구소로 찾아간 코지로. 연구소의 분위기는 코지로의 취미에 전혀 맞지 않았고 경비원부터 연구원들까지 하나같이 코지로 맘에 들지 않는다. 연구소를 멋대로 어슬렁거리다가 니시나 소장을 만난 코지로는 소장에게 사건의 대강을 듣지만 자신의 아들이 2주전에 없어졌는데도 별로 걱정하는 기색이 없는데다가 경찰은 물론이요 연구시설의 연구원들에게까지 사건을 쉬쉬하는 점, 게다가 유괴의 가능성을 제시하는 코지로의 발언에 필요이상으로 부정하는 점까지. 미심쩍은 부분은 한두 가지가 아니다.

▲니카이도 스스무. 코지로를 경멸하고 야요이에게 흑심을 품고 있는 엑스트라 인간 말종이다

▲경비는 간단히 통과시켜 주지 않는다. 이것저것 다 해보자

▲미심쩍은 미소

소장에게 더 이상의 정보를 얻는 것은 무리라고 판단한 코지로는 연구소를 뒤로하고 신의 유일한 친우(親友), 쿠니히코를 찾아 신이 다니는 중학교로 향한다. 방금 전에도 누군가가 자신에게 신에 대해 캐물었다며 짜증을 내는 쿠니히코는 처음부터 끝까지 모른다로 일관한다. 하지만 유괴가 아닐까 하는

코지로의 말을 비웃는 것을 보면 아무래도 신의 거처를 알고 있는 듯 하다. 하지만 본인은 아니라고 완강히 맞서니 할 수 없는 일. 일단 코지로는 사무실로 돌아간다.

사무실에 돌아가니 야요이도 신이 사용한 현금카드의 사용처 추적에 성공했다. 발신지는 번화가인 센트럴 어베뉴. 코지로는 알고 지내던 정보상 그렌을 통하여 니시나 박사의 주변정보 수집을 의뢰한 뒤 사무실을 나선다. 야요이는 신을 찾는 일 이외에도 관심을 갖는 코지로에게 의뢰도 아닌 일에 깊이 관여하지 말라고 충고를 하지만 이미 코지로는 가출 사건보다는 다른 쪽에 흥미를 가지는 듯 했다.

▲그렌에게 연락을 취하는 코지로

▲안 춥나?

센트럴 어베뉴에서 우연히 아카네를 만나게 되는데, 아카네도 역시 이 일을 그냥 소개해 준 것은 아닌 것 같다. 아무래도 아카네도 뭔가 노리는 게 있는 듯 하지만 아직은 가르쳐 줄 수 없다며 먼저 자리를 뜬다. 코지로도 이대로 있어봤자 별 성과도 없을 듯하여 그렌과 약속한 바로 향한다. 1년만에 다시 만난 그렌은 그 뛰어난 수완대로 3시간만에 여러 가지 정보를 가져 왔다. 니시나 유전자 연구소의 자금원은 미국의 세계적인 거대재단 필브라이트이며 현재 연구소 측은 자금난에 시달리고 있다는 것, 니시나 박사의 연구실적은 세계적으로 활용되고 있다는 것과 현재 필브라이트에서 니시나 박사의 기술을 요한다는 것, 박사의 아버지는 '니시나파'라는 야쿠자의 두목이라는 것 등등.

【ウエイター】そんな人間が本当にいたら、あなたがこの店で飲む酒は全部わたしのオゴリにしちゃいますよ。

▲그렌이 오기 전에 웨이터에게 말을 걸고, 그렌이 온 후에도 다시 말을 걸어보자. 꽤 유쾌한 대화를 들을 수 있다

그렌과 헤어져 사무실로 돌아오자 야요이가 혼자남아 잔업을 하고 있었다. 오랜만에 같이 집으로 향하는 둘. 그런 둘을 기다리고 있던 것은 국제 우편 한 통이었다. 편지의 발신인은 카츠라기 겐자부로. 벌써 수년 동안 소식이 끊긴 겐자부로에게서 온 편지에는 '수일 내로 일본으로 갈 테니 마중 부탁한다.'라고만 쓰여있었다. 코지로에게 내용을 들은 야요이는 아버지가 살아있다는 것을 기뻐하지만 코지로는 오히려 수년간 소식을 끊은 겐자부로가 어째서 이제사 연락을 주는 지에 대해 의아하게 생각하고 그런 코지로의 부정적인 모습이 야요이의 마음에 상처를 주고 만다.

코지로: *그런 것보다 몇 년이나 소식을 끊은 주제에 마중오라고 한마디 쓴 게 맘에 안 들어.*

야요이: *아빠다워.*

코지로: *….*

야요이: *코지로, 안 기뻐?*

코지로: *그거야 뭐 아버지가 돌아온다면 소장 대리에서 해방이니까. 이전같이 내가 하고 싶은 일을 하면 돼. 그건 기쁜데….*

야요이: *뭐야, 말 돌리지 말고 확실히 해.*

코지로: *야요이는 신경 안 쓰여?*

야요이: *뭐가?*

코지로: *아버지가 지금까지 어디서 뭘 했나 하는 거.*

야요이: *그건…신경 안 쓰이는 것도 아니지만.*

코지로: *나는 신경 쓰여. 우리들 앞에서 도망가듯이 사라져서…지금 또 갑자기 돌아오잖아. 마치 뜨거운 거 식을 때를 기다리듯이.*

야요이: *코지로…아빠가 범죄자라고 말하고 싶은 거야?*

코지로: *아버지는 우리들이 알고 있는 이상으로 많은 얼굴을 지니고 있어. 그건 틀림없어. 사람에게 말할 수 없는 일을 하지 않았다고는 단정 못 짓는다고….*

야요이: *그만 둬, 그런 말!*

코지로: *아, 미안.*

야요이: *모처럼 아빠가 돌아오는데 그런 말 하지 마….*

【弥生】夜中にこんなところに立っていると、あらぬ誤解を招きそうだ。

▲오붓한 퇴근. 필자도 저런 퇴근 한 번 해보는 게 평생의 숙원이다

▲아버지의 소식에 기뻐하는 야요이지만…

MARINA SIGHT

※마리나 시나리오의 시작은 오프닝의 살인사건이 일어난 다음날이기 때문에 오프닝을 한번 봐두도록

역겨운 모습의 살인사건 현장을 보고난 다음날 마리나의 출근. 곧바로 본부장이 다가와 어제의 살인사건에 대해 상기시키고는 그 사건이 마리나가 소속되어 있는 공안으로 넘어왔음을 알린다. 당연히 형사부에서 처리해야 할 문제를 어째서 공안으로 넘겼는지 마리나는 의아해하지만 본부장은 마리나에게 그 인계회의에 참석하여 진의를 파악할 것을 요청한다. 회의장에서 (시체)검시과의 타카바타케를 만난 마리나. 음침한 성격의 그이지만 그는 마리나에게 어째서 사건이 넘어왔는지에 대한 힌트를 준다.

타카바타케: *하지만 이번에 호조쪽으로 사건이 돌아간 건 특별한 이유가 있는 것 같아.*

마리나: *뭐 아는 거 있어?*

타카바타케: *아마 경찰청 상부는 범인을 짐작하고 있지 않을까.*

마리나: *하아? 알면 바로 움직이면 되잖아.*

타카바타케: *그러니까 공안한테 돌린 거 아냐.*

마리나: *!! 과연.*

타카바타케: 범인의 특정까지 가지 않아도 형사부에서는 조사할 수 없는 사건이라고 보았다, 라고.

마리나: 수사 1과에서는 조사할 수 없는 사건?

타카바타케: 예를 들면 범인이 수사 1과에 있다면 가…

마리나: 무지 극단적이구나.

타카바타케: 뭐, 확실히 지금 것은 너무 스트레이트 했지만…그런 느낌 아닐까.

▲떠들다가 분필로 얻어맞는다. 옆의 어두운 녀석이 니치스…아니 타카바타케

▲코우노 본부장. 필자가 본 어드벤처 게임 캐릭터 중 최고의 강적이다

결국 매뉴얼 그대로 진행된 회의자체에서 얻어낸 성과는 거의 없었다. 하지만 본부장은 회의결과가 어쨌든 자신의 생각을 마리나에게 이야기해주고 일단 마리나에게는 새로운 임무를 준다. 임무의 내용은 SP, 즉 요인의 호위이다. 요인이라 함은 미국 재계의 정점에 서있는 펄브라이트 재단의 비서, 루스 브래치포드. 부자를 싫어하는 마리나는 국민의 세금을 사설 재단 비서에게 낭비하냐며 투덜대지만 루스는 현재 산업 스파이라는 의혹이 제기되고 있는 인물이다. 즉, 호위와 동시에 감시도

▲마리나에게 사건 당일의 알리바이를 요구하는 본부장. 정말 속을 알 수 없는 인물이다(참고로 마리나의 대답은 "오락했어욧!")

필요하다는 것. 임무를 이해한 마리나는 썩 내키지는 않지만 임무니 할 수 없으려니 하고 공항으로 향한다.

공항에서는 SP대상의 금발벽안 나이스 바디 외국인 루스를 만나게 된다. 하지만 루스는 의외로 일본어에 능통했고 번화가를 안내해 달라는 둥, 자기가 쏠테니까 회 먹으러 가자는 둥 이상하게 친한 척을 한다. 처음에는 고자세로 나오는 루스에게 짜증이 나는 마리나였지만 시간이 갈수록 점점 어떻게 대처해야 좋을지 당황하게 된다. 일단은 미국 영사관까지 루스를 데려다주고 센트럴 어베뉴로 향한다. 화풀이를 하기 위해 지나가던 소녀를 공갈 협박하던 마리나는 어딘지 모르게 유령 같은 분위기를 물씬 풍기는 소녀를 만나게 된다. 상대는 아직 애인데도 소녀가 풍기는 알지 못할 위압감에 눌리고 마는데…. 기분 전환 겸 오락실로 향하지만 거기에서 다시 소녀를 만나게 된다. 자신이 세운 최고기록을 간단하게 깨버리는 소녀에게 말을 붙여보지만 소녀는 무안할 정도로 냉담한 태도를 보이고는 사라져 버린다. 결국 남겨진 마리나는 서에서 경과보고를 마치고 묘하게 피곤한 몸을 이끌고 맨션으로 돌아간다.

▲처음에는 플레이어가 거북할 정도로 도도하다. 음성이 아주 30대 초반틱하다

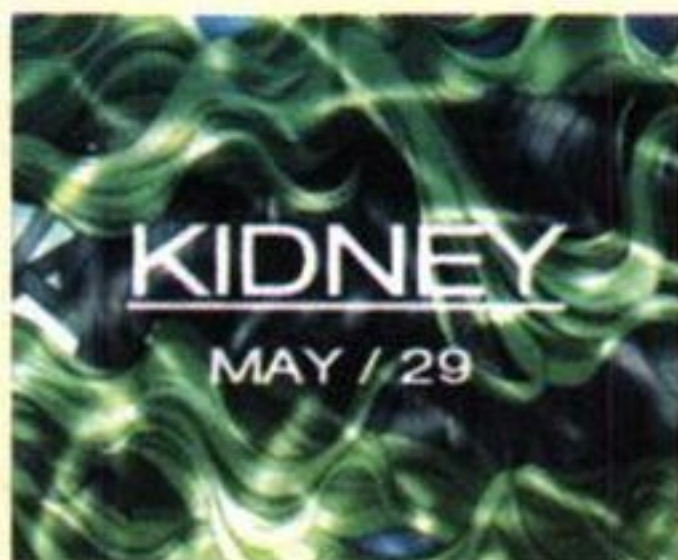
▲이번엔 웬 레이나? 유치원 제복 같은 것을 입고선…

마리나는 맨션에서 이틀동안 일어난 일련의 사건들. 즉, 살인사건과 루스의 경호, 임무의 목적과 본부장의 계산 등등을 생각해본다. 서에서 본부장이 말한 대로라면 범인이 이번 살해로 자신의 목적을 달성했다면 더 이상 사건은 일어나지 않을 것이고, 그렇지 않다면 사건은 또다시 일어날 것이다. 또한 본부장이 마리나에게 그런 사정을 말한 이상 루스의 경호도 살인사건과 어떤 관련이 있을 것이라고 추측해보는 마리나. 본부장에 대한 신뢰가 강한 마리나는 그 계산을 믿고 지금은 루스의 경호에만 전념하기로 한다. 야식을 사야겠다면 바깥으로 나갈 채비를 할 찰나, 집으로 전화가 걸려온다. 전화를 건 상대는 다름 아닌 루스! 에이전트의 거처는 보통 비밀인데도 불구하고 루스는 본부장을 통하여 전화번호를 알아냈다며 태연히 말한다. 그녀는 또다시 자기가 쏠테니 바로 나오라고 전한다. 자신은 바깥에 있으니 경호하지 않으면 곤란하다는 반 협박조로, 술집으로 나간 마리나는 술이 좀 들어가자 루스에 대해 반말을 하면서 서로 이것저것 잡담을 한다.

▲마리나의 주변에는 왠지 속을 알 수 없는 사람들이 잔뜩…. 니카이도 같은 피라미는 없다

영사관으로 가는 도중 마리나는 루스에게 자신을 불러낸 목적이 무엇이냐고 묻는다. 이에 루스는 '만일 술에 취했다면 다음날 호위를 바꾸려 했다' 라고. 마리나에 대해 안심했다며 훨씬 가까운 태도를 보인다. 마리나도 루스에 대한 경계심이 조금은 풀어진 듯. 루스는 다음 날부터 일본에서 업무, 마리나는 경호라는 업무가 있다. 영사관 앞에서 서로 헤어지고 시간은 다음날로 흘러간다.

▲이 신에서 루스의 대사는 굉장히 위험한 수준이다

KIDNEY MAY.29

KOJIRO SIGHT

그것은 코지로가 양친을 사고로 잃은 10년 전. 부모의 장례식장에서. 주위사람들은 단지 코지로를 동정만 할 뿐 아무도 돌보아 주려 하지 않았다. 그런 때에 나타난 것이 바로 카츠라기 겐자부로. 코지로의 아버지와 친구였던 그는 탐정이라는 직업을 가지고 있었으며 이 험한 세상을 혼자서 살아가는 방법을 가르쳐 주겠다며 같이 가기를 거부하던 코지로를 설득한다. 그리하여 코지로의 인생은 커다란 전환을 맞게된다. 그리고 야요이를 만나게 된 것도 이때였다….

겐자부로: *너, 혼자서는 외롭잖아? 우리들과 같이 지내자.*

코지로: *싫은데. 그런 거 거절하겠어. 당신과는 같이 안가….*

코지로: *이거 놔! 재수없는 아저씨! 날 그냥 냅둬!*

겐자부로: *이런 짓을 해서 뭐가 되나? 넌 네 인생을 헛되이 보낼 셈이냐?*

코지로: *당신이 상관할 바가 아니잖아!*

겐자부로: *네 이런 모습을 보면 부모님이 뭐라고 생각하실까? 기뻐하진 않을 거다.*

코지로: *시끄러워! 당신 뭐야. 왜 날 가만두지 못하는 거지….*

겐자부로: *코지로. 넌 애다. 혼자서 살아가는 법을 몸에 익히지 못했어. 내가 그걸 가르쳐주지…. 나는 탐정이다. 네게 그 기술을 가르쳐주마. 혼자서 살아가기 위한 기술을 말이다.*

겐자부로: *야요이. 이 아이가 이전에 말한 코지로다.*

▲목소리는 여전히 차갑지만 훨씬 따뜻한 이미지의 어린 야요이

야요이: *안녕. 코지로.*

코지로: *….*

야요이: *얌전하네.*

겐자부로: *사이좋게 지내거라.*

야요이: *응. 나도 동생이 생긴 것 같아서 기뻐. 사이좋게 지내자.*

겐자부로의 편지 탓일까. 어린 시절의 꿈을 꾼 코지로. 야요이는 일이 많다며 벌써 준비를 끝낸 상태이다. 그러나 어제 코지로의 말 탓인지 기분은 여전히 나쁜 상태. 결국 겐자부로의 속사정을 궁금해하는 코지로와 그것이 마치 아버지가 범죄자인 것처럼 몰아가는 코지로에게 화를 내는 야요이간의 말싸움은 점점 커지고 야요이는 먼저 사무소로 가버리고 만다.

▲직접 보면 알지만 분위기는 극 험악

▲역겹다. 빨리 가라

뒤를 쫓아 사무실로 향해보면 이미 야요이는 어딘가로 나간 뒤이다. 대신 역겨운 니카이도가 코지로를 반긴다. 그는 왠지 의기양양한 태도를 취하며 자기가 이겼다며 실실 웃는데…. 아뿔싸! 그렌이 보낸 니시나에 대한 정보가 담긴 팩스를 이 자식이 가지고 있는 것이 아닌가! 니카이도는 팩스를 이미 읽고 나서 굉장한 정보를 얻은 양, 자신만의 확고한 신념과 추리에 빠져 이미 승리를 확신하고 있는 상태였다. 다행히 팩스는 건네받는 코지로. 팩스의 내용은 니시나 연구소의 뒤에는 필브라이트랄고도 하무로 재벌이라는 거대조직이 버티고 있었다는 점과 연구소에서는 이전에 환자가 사고로 사망한 전력이 있다는 점이 적혀있었다.

뒷조사도 뒷조사지만 신을 찾는 것이 목적이었던 코지로. 아침이라면 학생들도 등교시간일터. 신이 다니는 중학교로 향하면 역시나 쿠니히코가 등교중이다. 쿠니히코는 크레디트 카드를 이용하여 신의 거처를 알아냈으며 이제 신을 잡아내는 것은 시간문제라는 코지로의 말에 "난 관계없어."라고는 했지만 동요하는 기색이 역력하다. 코지로의 심리전은 멋지게 성공. 역시 쿠니히코는 신의 거처에 대해 무언가 알고 있던 모양이다. 이젠 그가 제 발로 신의 거처에 안내하는 일만이 남았다. 그는 학교에 가야한다며 도망치듯 자리를 떠나고 코지로 역시 니시나 소장에게 앞으로의 경과를 보고하러 유전자 연구소로 향한다.

유전자 연구소에 들어설 때, 어디서 많이 보던 사람과 부딪치게 된다. 그는 바로 경비!…가 아니고 아카네. 아카네는 그렌의 팩스에 적혀있던 사고에 대하여 소장에게 캐묻다가 연구소에서 쫓겨나는 중이었다. 아카네를 보내고 나서 소장을 만난 코지로는 내일까지 신을 잡아 데려오겠다고 보고한다. 그리고는 아카네도 이야기했던 환자 사망사건에 관한 이야기, 그리고 신의 가출과 니시나의 연구가 관계가 있다는 가설제시 등등으로 니시나의 심기를 완전히 거스르는데….

▲뒤에 보이는 것은 침대가 아니라 벽이다

▲심~장이 약하십니까!?

어쨌든 신의 조사는 속행이다. 코지로는 신의 카드사용처였던 센트럴 어베뉴로 향한

다. 특별히 신이 어슬렁거린다거나 하는 것은 아니었고 되려 수상한 원조교제 커플 비슷하게 보이는 남녀만을 목격하게 된다. 자신과는 관계없기에 센트럴 어베뉴를 나가려고 하는 찰나, 이번에는 금발의 외국여성과 부딪히게 되고 한 술 더 떠서 니카이도까지 등장한다. 웬지 이상한 하루라고 생각하며 코지로는 신의 거처라 추정되는 다음 용의장소인 니시나파의 사무소로 향한다. 야쿠자의 본거지이기 때문에 들어가 보지는 못하고 바깥을 어슬렁거릴 뿐이었지만 거기에서 코지로는 신의 모습을 발견하게 된다. 야쿠자들과 묘하게 친한 것으로 보아 쭈욱 여기에 있었던 것 같은데…. 니시나파의 히라마쓰라는 사람에게 목격을 들키게 되나 신의 담임 선생이라고 둘러대어 위기를 모면한다. 하지만 히라마쓰의 말에 따르면 신은 조직을 이을 사람이라 당장은 학교라 해도 보내기는 힘들다고 하는데…. 아무래도 그렌의 정보는 사실이었던 것 같다.

▲멀티 사이드 관련 이벤트. 단, 이것만으로는 마리나 루트의 길이 열리지 않는다

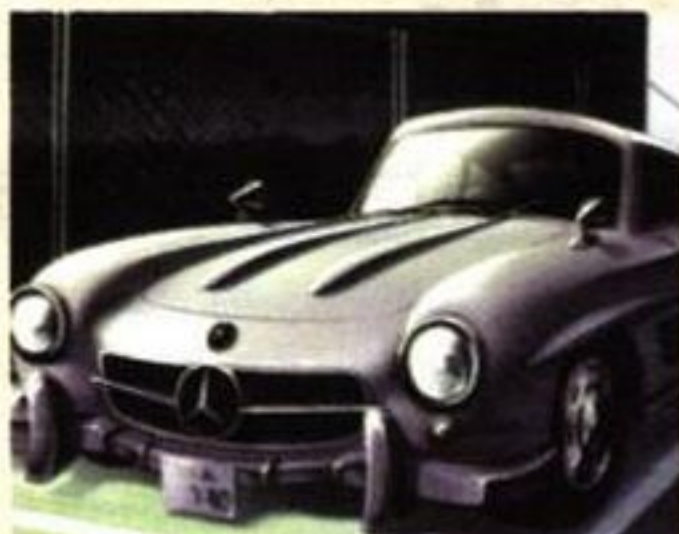
▲루스와 만나려면 토아를 목격하고 센트럴 어베뉴를 한번 더 들어와야 한다

▲정통 야쿠자 히라마쓰. 선생이라는 코지로의 말을 듣자 금방 경어를 사용하는 예의바른 중년이다

신의 거처도 확보했겠다, 일단 사무소로 돌아가는 코지로. 마침 야요이는 사무소로 돌아와 있었다. 야요이의 얼굴은 아침에 잔뜩 찌푸린 얼굴과는 달리 평소 모습으로 돌아와 있었다. 야요이가 코지로에게 무슨 말을 하려는 찰나, 사무소로 전화가 걸려온다. 코지로가 받은 전화에서 들려오는 목소리의 주인공은 다름 아닌 겐자부로였다. 겐자부로는 현재 비행기라며 공항에 마중나오기를 부탁하고는 금방 전화를 끊는다. 야요이는 전화를 바꿔주지 않았다고 투덜대고…. 그리고 야요이는 방을 얻어서 따로 나가겠다고 한다. 그리고 그 때문에 오늘은 들어가지 않을테니 아버지를 하루만 잘 부탁한다고 한다. 아무래도 코지로가 단단히 싫어진 모양이다. 그 문제 때문에 또 말싸움을 한 뒤 야요이는 코지로에게 마중을 부탁하고 또다시 나가버린다. 급히 뒤를 좇았지만 야요이는 이미 사라진 뒤였다. 하는 수 없이 혼자서 공항으로 나가는 코지로. 그런데 겐자부로가 온다는 것을 기념하여 '그것'을 준비한다는데?

▲야요이의 독립선언. 이 이벤트를 보고 나서 마리나 편을 진행하자

해가 다 져서야 공항에 도착한 코지로는 급히 겐자부로를 찾는다. 그는 여기저기 둘러본 끝에 겐자부로와 재회하게 된다. 겐자부로는 이전과 다름없이 펄펄한 모습이었다. 그간의 사정과 돌연 사라졌던 이유가 너무도 궁금한 코지로는 이것저것 묻지만 그는 이야기가 길어질 것이라며 자세한 이야기는 돌아가며 하자고 한다. 돌아가는 차안에서 코지로는 일이 있으니 겐자부로 혼자 돌아가라고 했지만 이 펄펄한 중년은 코지로의 실력을 보겠다며 같이 가자고 한다. 코지로가 향한 곳은 다름 아닌 쿠니히코의 집. 쿠니히코는 역시 신과 접촉하고 있었다. 오락실에서 그는 신에게 돈을 건네주면서 다시 카드를 쓰지 말라고 당부한다. 겐자부로가 화장실에 간 사이에 코지로는 신을 잡는 데에 성공하지만 갑자기 검은 제복에 검은 선글라스를 쓴 자들에게 총격을 받는다. 이때 겐자부로도 등장하여 괴한들에게 총격을 가하고 그 와중에서 겐자부로가 가벼운 부상을 입기는 하지만 3인은 어찌어찌 탈출에 성공한다.

▲별거 아닌데 시간 오래 끄는 겐자부로와의 대화

▲코지로가 준비한 것은 겐자부로의 자동차였다

▲부상을 입는 겐자부로. 신의 태도는 의외로 순순하다

재회를 축하할 겨를도 없이 대사건에 휘말려버린 코지로와 겐자부로. 신은 뭐가 어떻게 된 건지 모른다며 짜증을 내지만 둘의 물음에는 순순히 대답해준다. 그는 아버지의 태도가 갑자기 이상해져서 가출을 했다며 동기를 이야기하기 시작한다. 학교도 못 간다며 집에서 한발자국도 못 나가게 하고 감시까지 붙어있는 느낌이 들어 견딜 수가 없었다는 것이 이유. 무언가 낌새를 느낀 코지로는 일단 신을 다음날 돌려보내지 않기로 한다. 신을 재우고 나서 겐자부로와 이야기를 나누는 코지로. 상처를 걱정하는 코지로에게 이 정도는 아무 것도 아니라고 하며 그보다는 아까의 총격상황을 생각하면서 납득이 가지 않는 여러 가지 점들을 열거한다. 그리고 겐자부로는 코지로에게 그들이 목숨을 노린 것은 신이 아니고 코지로라고 단정한다.

겐자부로: *그 남자들 말이다. 아무래도 이해가 안 돼.*

코지로: *뭐가 맘에 안드는데?*

겐자부로: *묘한 움직임을 하고 있었다.*

코지로: 묘한? 어떤…;

겐자부로: 오락실에 들어갔을 때 그 남자들은 오락실 안에는 없었다. 라고 하는 건…; 우리들보다 나중에 왔다고 하는 거다.

코지로: 그게 뭐?

겐자부로: 절호의 포지션이다. 그 오락실에는 다른 출입구는 없어. 출입구를 봉쇄했음에도 불구하고 어째서 포지션을 바꿀 필요가 있었을까?

코지로: 우리들을 도망 보낼 셈이었나? 아냐…그런 것치고는 총알을 마구 쐈었어.

겐자부로: 그리고 그 사격의 부정확함은…아무래도 훈련된 프로라고는 생각할 수 없어.

코지로: 그러면 초보였겠지. 덕분에 목숨은 건졌잖아.

겐자부로: 하지만 녀석들은 물러서지는 않았어. 훈련된 프로는 아니지만 살인에는 익숙하다는 거다. 내가 말하는 프로란 인 도어 어택의 훈련을 쌓은…이라는 의미지만.

코지로: 그런 프로, 일본엔 없잖아?

겐자부로: 하지만 녀석들은 외국인이었다. 일부러 국외에서 일본으로 데려온 거야.

코지로: …알 수가 없는 걸. 자기들이 그런 프로를 가지지 못한 건가?

겐자부로: 그런 조직, 이라는 거지.

코지로: …;

겐자부로: 그리고 또 하나 말해두지만…;

코지로: 뭐야?

겐자부로: 표적은 소년이 아냐. 코지로 너다.

코지로: 내가? 왜 내가!

겐자부로: 그걸 내가 어떻게 알아? 틀림없는 건 네가 상당히 위험한 다리를 건너려고 하고 있다는 것이다.

MARINA SIGHT

아침 8시까지라는 피곤하디 피곤한 타임리미트 덕분에 엄청나게 일찍 일어난 마리나는 즉각 서가 아닌 영사관으로 출근한다. 몰려오는 졸음을 견뎌내며 루스를 기다리니 루스는 마리나가 일찍 깬 잠이 억울할 정도로 정각에 내려온다. 루스의 스케줄은 일단 아침에 가이기 사에 들러서 사업에 관한 회의를 하는 것. 마리나에게 있어서는 단지 기다리기만 하는 지루한 임무다. 하지만 이것도 일이려니 하고 가이기 사로 향하는 둘.

가이기 사의 책임자는 샤사 노발티스. 루스는 그와 함께 2층으로 가고 마리나는 회사 안을 들락날락하며 안내원과 수다를 떨고 스도우라는 연구원과 이야기를 하면서 정말 무료하게 시간을 때우던 중, 화를 펄펄 내면서 내려온 루스와 만나게 된다. 그녀는 교섭이 취소되었다면서 길길이 날뛰는데….

▲앞에 소개한 토아의 아버지이다

▲안내원의 약 선전은 가이 가관

사업 건이 취소된 까닭은 지금 그의 딸인 토아가 실종되었기 때문. 루스는 이것이 계약을 피하기 위한 구실일까 의심하면서 정말로 실종신고를 했는지 마리나에게 알아봐 달라고 부탁한다. 스케줄을 변경해야할 탓에 아무 일정도 없게되어 일단 마리나는 서에서 대기상태가 된다. 루스의 부탁대로 경찰서에서 대기하도록 하자.

본부장은 어찌된 일인지 마리나의 일정과 오늘 벌어진 일들을 전부 알고 있었다. 그리고는 가이기 사에서 정말로 실종신고가 들어왔으며 토아의 사진을 보여주는데, 맙소사. 어제 센트럴 어베뉴와 오락실에서 본 그 여자아이이다. 사진과 이미지가 조금 다르기는 하지만 생긴 것은 분명 그 소녀. 마리나는 오늘 벌어진 일련의 단체와 인물에 대해 본부장에게 조사해 줄 것을 부탁한다. 그러면서 어제의 전화번호 건은 잊지 않고 따지는 마리나….

대기상태가 지겨워진 마리나는 본부장에게 외출하게 해달라고 조르지만 본부장은 토아의 수색에 협력하지 않는 한 내보내 줄 수 없다고 한다. 심심함을 달래기 위해 감식과의 타카바타케에게 향하는 마리나. 그러나 타카바타케는 두개골을 손에 들고 아름답다며 감탄하는 변태. 하지만 역시 날카로운 면은 있어서 이전 엽기 살인사건의 2차 범행이 일어나기 전에는 사건의 꼬리를 잡는 것은 어려울 것이라는 예측을 한다. 그전에 최대한의 정보를 모으는 것이 중요하다는, 본부장과 똑같은 이야기를 하는 데에는 마리나도 놀랄 뿐. 다시 사무실로 돌아오지만 본부장이 자리를 비우고 없다. 주변사람들은 금방 온다고만 했지 특별한 말은 없었다고 한다. 이때가 찬스! 마리나는 황급히 경찰서를 탈주(!)한다. 물론 '토아 수색'이라는 대의명분을 위해 사진은 챙기고….

▲어제와 이미지가 엄청나게 틀리다

▲정말 회사의 모 필자와 너무 비슷하다

자리를 비운 사이에 혹시 루스가 찾는 것은 아닌지? 괜시리 영사관으로 발을 옮기는 마리나. 괜히 영사관 철문을 가지고 장난을 치고 있으면 무슨 짓이냐며 방에서 루스가 보고는 뛰쳐나온다. 쓸데없는 농담을 이것저것 주고받지만 역시 오늘은 별일 없이 지나갈 듯하다. 루스와 헤어져서는 오락실로 향하는 마리나. 오락실에서 어제 여기서 토아와 만났던 일을 떠올린 마리나는 여기저기서 토아를 찾아보기 시작한다. 하지만 자기 맨션이나 공원에는 없고…역시 한 번 만나보았던 센트럴 어베뉴로 향해본다. 토아의 사진을 보며 어디 있을까 궁리하는 새에 뒤에서 어떤 여성이 말을 건다. 그녀는 다름아닌 유학시절 친구였던 카츠라기 야요이. 둘은 같은동네 살면서 얼굴보기 힘들다며 서로의 이야기를 나눈다. 그러다가 마리나의 일 이야기가 나오자 야요이는 자기 사무소 직원이 그와 비슷한 사람을 목격했다며 들은 대로 인상착의를 설명하는데…사진의 소녀를 묘사하고 있는 것이 아닌가! 즉각 마리나는 서

로 돌아가 보고를 하고는 유괴라 단정을 짓고 형사부에 조사를 의뢰, 속히 용의자의 아파트로 향한다.

▲일단 오락실에서 회상을 하자. 이후 맵을 거의 다 돌아다녀야 할 것이다

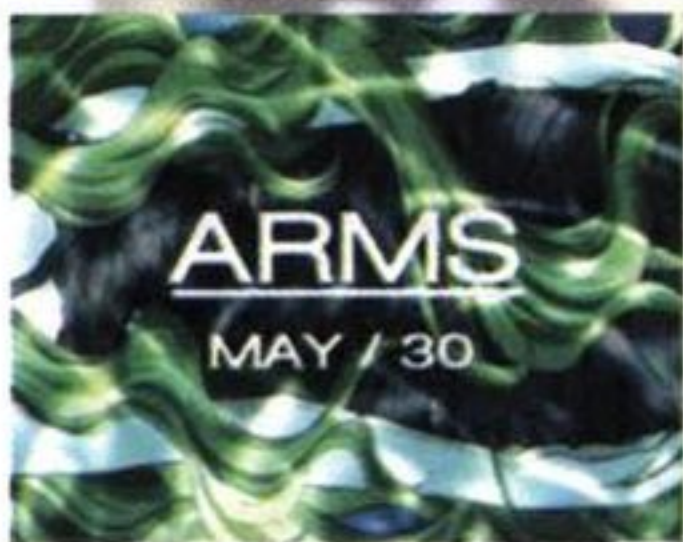
만일의 사태를 대비하여 현장의 도주로와 가상상황을 충분히 고려한 마리나는 건물로 돌입! 하지만 용의자는 단순한 로리콘 변태. 마리나의 펀치일격에 쓰러지고 만다. 무사히 토아는 구출되고 아버지 샤사에게 인도된다. 그런데 토아의 이미지가 어제와 틀려 보이는 것은 왜일까? 어제처럼 냉철한 게 아니라 밝

▲마리나 펀치의 대사는 옵션에서 들을 수 있다

▲무의식중에 마리나의 이름을 말하는 토아. 어째서?

고 귀여운 모습을 보여주는 토아. 게다가 어제의 일은 전혀 기억하지 못하고 한술 더 떠서 샤사 조차도 무언가 미심쩍은 반응을 보여준다. 이를 기회로 잡아 마리나는 샤사에게 필브라이트 사와 어떤 트러블이 있었는지를 청취하려 하지만 샤사는 어떤 기술을 필브라이트에서 사려고 하고 있다는 것 이외엔 깊은 사정을 가르쳐주려 하지 않는다. 하는 수 없이 안부만 전하고 마리나는 서로 돌아간다.

서에서 본부장과 함께 복잡하게 얽힌 3개의 사건, 루스의 일본 방문과 그녀의 목적, 토아의 납치와 그녀의 공백의 하루, 엽기 살인사건에 관하여 이리저리 추리해보지만 쉽게 결론은 나지 않는다. 확실한 것은 이들 사이에는 연관성이 반드시 존재하리라는 것. 마리나는 맨션에 도착해서도 이것저것을 생각해본다. 하지만 결론은 '일단 주어진 임무를 충실히 해내는 것'. 피곤한 오늘 하루도 저물어간다.

ARMS MAY.30

KOJIRO SIGHT

어제 아침까지만 해도 야요이가 없어 혼자였던 방에 갑자기 3명이나 들어찬 코지로네 맨션의 아침. 겐자부로는 야요이와 코지로의 중재를 해주겠다며 야요이를 만나러 사무실로 가자고 하고 신은 학교에 가고 싶다고 부탁한다. 학교라면 사람들의 눈이 엄청나게 많으니 아무리 어제의 상대가 살인자라고 해도 함부로 움직이지는 못할 것이라는

▲가벼운 아침인사(?)를 본 신은 "엄청난 곳에 끌려와 버렸다…."라고…

겐자부로의 말에 코지로도 신도 동의한다. 하지만 그전에 겐자부로의 청에 따라 사무실로 먼저 가기로 한다. 나가기 직전에는 그렌에게 전화가 걸려와 그 바에서 다시 만날 약속을 한다.

사무소에서 감동의 재회를 하는 카츠라기 부녀. 아무리 참견 성향이 짙은 코지로라도 지금 만큼은 가만히 지켜보기로 한다. 좋은 분위기도 잠시, 야요이는 신을 보더니 빨리 넘기고 의뢰를 종료하라고 성을 내지만 겐자부로가 코지로의 편을 들자 마지못해 코지로의 행동을 인정해준다. 하지만 기분은 여전히 나쁜 듯. 어쨌든 신을 학교까지 바래다주지 않으면 안 된다. 신을 데리고 학교로 향하는 중 코지로는 쿠니히코에게 볼일이 있다는데…. 학교에서 쿠니히코를 발견한 코지로는 무서운 속도로 대시하여 쿠니히코의 멱살을 붙잡는다. 자신에게 사기를 쳐서 결국은 총싸움을 하게 한 등등 죄를 문책하지만 학교에서 소란을 피우는 것도 뭐하고, 대충대

▲꽤나 좋은 분위기

충 일은 넘어간다. 무사히 신을 교실까지 데리고 온 코지로는 쿠니히코에게 신에게서 눈을 떼지 말라고 신신당부한다. 코지로의 심각한 태도를 본 쿠니히코는 상황이 장난이 아니라는 사실을 조금은 느낀 듯하다.

▲센트럴 에비뉴에 가면 일을 팽개치고 놀고 있던 니카이도를 발견할 수 있다

신을 발견하기는 했으므로 니시나의 연구소로 간다. 소장은 코지로의 보고를 듣고 빨리 신을 데려오라고 하지만 코지로는 자신에게 숨기고 있는 것을 털어놓기 전에는 신을 돌려줄 수 없다고 맞선다. 니시나는 코지로에 대해 욕설을 퍼붓지만 이미 총격전까지 겪어 니시나 소장이 숨기고 있는 '무언가'에 연루되어 버린 코지로에게는 진실을 알아내는 것이 급선무. 결국 둘의 회담은 결렬된다.

이렇게 된 이상 독자적으로 니시나에 대해 더 조사해보는 수밖에 없다. 마침 그렌과 바에서 만날 약속도 있고 하니 바로 가는 코

지로. 그런데 바에서는 이미 그렌과 겐자부로가 밀담을 나누고 있지 않은가? 코지로는 역시 겐자부로가 그냥 일본에 온 것이 아니라는 것을 확신하게 되고 둘에게 무슨 일을 꾸미는 거냐고 추궁하지만 겐자부로는 나몰라라, 그렌은 신용이 제일이라며 대답하려 하지 않는다. 적당히 포기하고 그렌에게 정보를 청취하면 니시나는 지금까지 결혼한 일이 한 번도 없다는 것, 따라서 신은 양자라는 것과 코지로의 아버지가 옛날 가이기 사에서 근무했었고 스도우라는 직원이 코지로의 아버지와 동기였다는 재미있는 사실들을 들을 수 있다. 그렌에게 볼일은 끝났으니…이제 다시 겐자부로를 족치는 코지로에게 겐자부로는 지금부터 갈 데가 있으니 따라와 보면 조금은 호기심이 충족되지 않겠느냐고 권유한다.

▲이전에 말했던 것을 부탁한다는 겐자부로. 그렌이 구하는 것이니 만큼 분명 합법적인 것은 아닐 터이다

겐자부로가 간 곳은 이마무라라는 사람의 사무소. 겐자부로의 말에 따르면 그는 재계에 강력한 커넥션과 정보력을 지니고 있으며 그가 한 번 움직이면 1억엔과 한 사람의 사망자가 나온다고 할 정도의 영향력을 가지고 있다고 한다. 따라서 그에게서도 상당한 정보를 얻을 수가 있으며 그 정보의 질도 그렌에게서 얻을 수 있는 것과는 별개의 것이라며 접견을 권장한다. 코지로가 본 이마무라는 단순한 동네 아저씨…정도로 밖에 보이지 않았지만 겐자부로가 언동에 상당한 주의를 하고 있는 것으로 보아 역시 단순한 인물은 아닌 듯 하다. 그는 오랜만에 겐자부로를 만나 기분이 매우 좋은 것 같다. 그리고는 코지로를 만난 기념으로 한 가지 정보를 가르쳐 주겠다고 한다. 코지로는 지금 조사중인 니시나 유전자 연구소의 정보를 묻는데 여기서 이마무라는 니시나 유전자 연구소의 자금원인 필브라이트 재단의 실권자인 셰리더스 필브라이트가 암으로 생사를 헤매고 있다는 뜻밖의 사실을 가르쳐 준다.

▲필자가 보기에도 동네 아저씨였다. 독자들의 생각은?

▲이마무라의 프레셔를 느끼지 못하는 코지로에게 아직 어리다고 하는 겐자부로

코지로도 겐자부로도 오늘의 예정은 모두 끝났다. 남은 것은 하나, 신을 데리러 가는 것 뿐. 신은 학교가 일찍 끝났는지 상당히 기다린 듯 했다. 3명이서 사무실로 돌아가 보니 사무실에는 니시나 소장이 찾아와 야요이와 말싸움을 하고 있었다. 신을 발견한 소장은 신을 데리고 돌아가려 하지만 신은 니시나를 거부하고 코지로와 겐자부로도 신을 데려가는 것을 저지한다. 겐자부로는 니시나에게 자식학대 등등의 혐의가 걸려 있으므로 무리해서 데려가겠다면 경찰에 알리겠다고 역으로 압박을 가한다. 하는 수 없이 기억해 두라는 싸구려 악역의 대사를 남기고 사라지는 소장이었으니….

▲코지로→토아"눈 엄청 크다?!" 토아→코지로"눈이 없다?!"

▲야요이의 반응도 아주 가관. 속이 다 시원하다

사무실을 나서려는 찰나, 겐자부로가 코지로와 야요이를 불러세운다. 그는 코지로와 야요이에게 코지로의 맨션에서 이야기를 좀 하자고 제안한다. 오랜만에 자신이 돌아왔는데도 둘이서 싸움을 하고 있는 것이 거슬린다는 것. 셋은 이래저래 일단 약속은 해놓고 맨션으로 돌아간다.

일을 끝내고 조금 늦게 맨션으로 온 야요이. 역시 코지로와 야요이 사이에는 험악한 공기가 돌지만 겐자부로는 자신에게 책임이 있다며 둘에게 양해를 구한다. 겐자부로가 하는 사과를 전부 받아들일 수는 없는 코지로였지만 일단 가정의 평화를 생각해 겐자부로에게 사과를 한다. 야요이는 방이 너무 좁다며 자신의 맨션으로 나서고 코지로는 겐자부로에게 떠밀려 마지못해 배웅을 한다. 코지로는 야요이와 헤어지기 전에 다시 자신에게 돌아오라는 말을 하고 야요이는 언제가 될지는 모르겠지만 그러겠다고 약속한다.

야요이: *이제 됐어.*
코지로: *괜찮아? 뭐하면 집까지 바래다줄게.*
야요이: *아냐, 됐어. 그럼 안녕‥.*
코지로: *아, 야요이‥.*
야요이: *에?*
코지로: *아, 아니.*
야요이: *뭐야? 말하다 멈추지 마. 기분 나쁘잖아.*
코지로: *그‥저기.*
야요이: *그러니까 뭐.*
코지로: *‥돌아와라. 모처럼 아버지도 돌아왔는데.*

▲겐자부로의 손자가 보고 싶다는 말에 동요하는 야요이(마리나의 3일째를 종료하지 않으면 이벤트가 일어나지 않는다)

▲드디어 일어난 두 번째 참극(마리나 사이트 참조)

아요이: 응….

코지로: 다시 셋이서 살자. 저 집이 좁으면 다른 집을 구하면 되잖아. 좀 더 큰집을 구하자고.

아요이: 그래…. 하지만 이미 계약을 해버렸는 걸. 조금만 기다려 줘.

코지로: 조금만이란 게 언제까지?

아요이: 글쎄, 언젤까. 나도 잘 모르겠어.

장소가 바뀌어 센트럴 어베뉴의 게임센터. 폐점시간이라 게임센터에서 쫓겨난 쿠니히코는 툴툴대며 집으로 돌아간다. 그런데 지하도에서….

MARINA SIGHT

역시 아침 8시까지라는 것은 괴로운 일이지만 할 수 없는 일. 바삐 영사관으로 향하는 마리나에게 루스는 오늘은 두 곳에 들를 예정이라고 한다. 그리고는 역시나 호위장비는 뭐냐는 등의 대답하기 난처한 질문을 해대는데…. 어쨌든 두 사람이 처음으로 간 곳은 니시나 유전자 연구소. 필브라이트에서 자금을 대는 곳이니 그다지 이상할 것도 없다. 문제는 어째서 루스가 여기에 왔느냐 하는 것이지만 알 길은 없다. 루스가 니시나 박사를 만나러 간 사이에 루스의 목적에 대해 생각도 해보고 정문에서 이상한 파파라치도 발견하지만 결국 사고(思考)에 진전은 없었다. 2시간 정도 걸릴 거라는 루스의 말과는 달리 상당히 빨리 모습을 드러낸 루스는 다음 행선지는 제도 대학이라며 이동을 재촉한다.

▲문제의 파파라치. 루스와 헤어지고 연구소로 다시 오면 사진을 한 장 찍힌다

제도 대학…. 언젠가 본부장도 이야기한 바가 있지만 바로 그 샤사 노발티스가 몸담고 있던 곳이다. 이곳의 연구팀의 팀장과 샤사가 지금의 가이기 사를 세웠고 그 팀이 가이기 사의 원류였던 것도 이미 본부장에게서 알아낸 정보. 루스는 여기에서 샤사에 관한 논문을 조사, 샤사와의 거래에서 유리한 위치를 따내려고 하는 것이다. 결국 은연중에 루스의 목적이 가이기 사의 기술이라는 것은 알아낸 셈. 둘은 대학 도서관에서 그의 논문인 'A STUDY OF XTORT'의 탐색에 나선다. XTORT란 E를 붙여서 '강탈하다, 강요하다, 억지로 빼앗다'의 뜻. 하지만 그것이 샤사의 연구 분야와 어떤 관련이 있는 지는 알 길이 없다. 결국 도서관에서의 탐색은 실패로 끝나고 루스는 어쨌든 오늘 일은 끝났다고 한다.

일단 마리나는 서로 돌아가기로 한다.

▲루스가 원하고 있는 것이 바로 이것

▲계획이 틀어지자 히스테릭한 면을 보이는 루스. 완벽주의자들이 꼴불견인 이유이다

▲영사관에서 나올 때 부딪히게 되는 수상한 인물. 앞으로 또 보게 된다

서에 돌아가니 여전히 본부장이 맞이해주는데 낯익은 얼굴도 한 명 있다. 토, 토아? 본부장은 샤사에게 하루만 맡아달라고 부탁을 받았다며 마리나가 맡아주기를 청한다. 마리나는 여기가 아동과도 아닌데 어째서 그런 일은 공안이 맡느냐며 펄펄 뛰지만 본부장이 부탁한 것이라면 뭔가 일련의 사건들과 관련이 있을 것이라고 생각한 마리나는 일을 맡기로 한다. 그런데 토아가 와있는 또 다른 이유가 하나 있었으니 바로 사건경과 청취. 어제 있었던 유괴 사건의 범인의 심문이 있는 모양이다. 범인은 매우 심약한 심성의 백수. 그런데 범인에 관한 조사 기록은 마치 특급 범죄자라도 되는 듯이 자세했다. 게다가 사건을 형사부장이 직접 맡았다고 한다. 본부장과 이야기해 본 결과 아무래도 이 백수를 이전에 있었던 살인사건의 범인으로 내세우려는 것을 꾸미고 있는 모양이다. 사건이 사건이니 만큼 그렇게 간단하게 처리될 문제는 아니지만 실력 있는 형사과가 담당한 이상 모종의 계획이 있는 것은 분명. 이제 서에서 볼일은 끝난 관계로 돌아가기 전에 제도대학에서 들었던 단어에 대하여 타카바타케에게 물으러 간다. 하지만 뭐든지 대답해주던 타카바타케도 이번에는 아무 도움도 되지 않는다. 가이기 사도 모르고 있으니 이거야…. 어쨌든

▲마리나는 이렇게 심약한 사람을 범인으로 내세우기에는 무리라고 판단한다

▲본부장에게 질문을 할 때는(尋ねる) 포커스 모드를 사용하자

▲흉하게도 소녀 취향으로 꾸며진 토아의 방. 가구 및 내부 장식은 전부 중고라고 한다(그것이 부모의 심리)

▲항상 이러고 다니나?

▲이상하게도 서비스 신

▲다랑 출현

토아의 집에 들러서 1박 준비를 마친 후 마리나의 집으로 향하는 두 여인네.

토아는 하늘이 보이는 마리나의 방이 무척이나 마음에 든 모양이다. 토아에게 목욕준비를 부탁하는 마리나. 그런데 벨이 울린다. 여인네 혼자 사는 집을 습격하는 치한인가 했더니 놀랍게도 야요이. 402호로 이사왔다며(마리나의 방은 403호) 잘 부탁한다며 사라진다. 선물은 두고 가지 않은 채….

토아와 목욕을 하면서 이런저런 이야기를 나눈다. 그러면서 마리나는 그녀의 어린 시절과 아버지에 대한 슬픈 추억을 떠올리게 된다. 눈물을 빛내며 잠든 마리나. 그런데…?

▶이건 무슨 일이지?

LUNGS MAY.31

LUNGS MAY / 31

KOJIRO SIGHT

밤새 끙끙대며 자고 있던 신이 걱정되는지 신에게 괜찮냐고 물어보는 코지로에게 신은 단지 나쁜 꿈을 꾸었을 뿐 이상은 없다고 한다. 겐자부로는 오늘은 바쁘다며 수염을 깎고있는 걸 보니 여자라도 만나는 듯. 겐자부로는 저녁때 사무소에서 만나서 넷이서 저녁식사나 같이 하자며 어제에 이어 가족적인 분위기를 연출하려 노력한다. 신도 나름대로 기뻐하는 것 같고…. 그 말을 남기고 겐자부로는 신과 코지로를 뒤로하고 먼저 나가버린다. 남겨진 둘은 어제와 같이 학교로 향한다. 그런데 학교가 어제와는 달리 분위기가 사뭇 무겁다. 경찰차도 몇 대 보이고 제복을 입은 경관들도 돌아다니고 있는데…. 게다가 아카네까지 어슬렁대는 걸 보면 분명히 무슨 사건이 일어난 것이 분명하다. 아카네에게 사정을 물으니 여기에 다니는 학생 하나가 살해되었다고 한다. 더욱이 그 피해자는 쿠니히코. 신은 아카네에게 쿠니히코 살해당시 상황과 흉기를 묻더니 자신이 꿈에서 사람을 죽인 상황과 같다며 자신이 쿠니히코를 죽였다고 쇼크를 받는다.

신: 저어…누나?
아카네: 누나라니 나 말야? 너, 꽤 좋은 애구나? 아~기분 좋아, 더 불러, 더.
신: 저, 쿠니히코는 어떻게 죽은 거예요?
아카네: 어떻게? 어떻게라니, 사체의 상황을 알고 싶은 거야?
신: 응, 그래요.
아카네: 음~너같이 예민한 소년에게는 좀 자극이 강하지 않을까나?
신: 괜찮아요! 난 알고 싶어요!
아카네: 그래도….
코지로: 괜찮으니까 가르쳐 줘, 쿠니히코는 신의 친한 친구였어.
아카네: 그럼 말하겠는데…피해자인 그 소년은 예리한 칼날에 찔려 죽은 것 같아.
코지로: 예리한 칼날?
아카네: 그래, 게다가 배가 완전히 열려있고 없어진 장기도 있는 것 같아.
코지로: 잠깐만, 그거 이전에 네가 말했던…. 최근 그런 사건에 관한 이야기를 들은 기억이 있어. 피해자의 장기를 빼앗아 가는 엽기살인…네가 말했던 그 사건이잖아!
아카네: 맞아. 그러니까 경찰들도 빌빌대는 거야. 이전 사건 범인도 아직 못 잡았잖아?
코지로: 연속살인인가….
아카네: 흉기는 틀리지만 수단은 완전히 같지, 동일범일 가능성이 높아.
신: ……….
아카네: 괜찮아? 너 안색이 안 좋다…. 역시 자극이 심했나.
신: 흉기는?
아카네: 에?
신: 흉기는 뭐였어요?
아카네: …커터칼 같은 얇고 예리한 칼날 같아.
신: 역시….
코지로: 신? 역시라는 건 무슨 말이지?
신: …….
코지로: 어이, 신!
신: 쿠니히코가 살해당하다니…어쩌면 나 때문일지도 몰라요.
코지로: 우리들을 쏜 그 녀석들이 죽였다고 생각하는 거야? 아직 단정짓는 건 일러. 쿠니히코 당사자가 어떤 트러블에 휘말렸을 가능성도 있어.
신: 아뇨, 그런 게 아니고요….
코지로: 그런 게 아니고? 뭘 말하고 싶은 거야? 똑바로 말해.
신: 만일 정말 그렇다면…. 코지로씨, 나….
코지로: 뭐야? 뭐든 말해봐. 난 네 편이다.
신: 정말? 뭐라고 해도 날 싫어하지 않을 거예요?
코지로: 그래. 약속할게.
신: 쿠니히코를 죽인 건 나예요!
아카네: 에엣~뭐야 그게. 무슨 뜻이야?
코지로: 시끄러! 넌 닥쳐! 말도 안되는 소리하지 마. 네가 죽일 리가 없잖아. 넌 어젯밤에 내 맨션 내 방에서 자고 있었어?
신: 그래도…역시 내가 했어요.
코지로: 어째서 그렇게 생각하지?
신: 어젯밤 꿈이야…. 나 꿈속에서 누군가를 죽였어요.

코지로: 꿈이라고?
신: 응…아까 이야기를 들을 때까지는 누군지 몰랐어요. 그런데 기억났어요…내가 죽인 건 쿠니히코였어요.
코지로: 당치도 않아. 그냥 꿈이잖아. 우연이야.
신: 그래도…그래도 난 커터를 가지고 있었어요. 그걸로 쿠니히코를…이래도 우연이에요? 그냥 꿈이라고 생각해요?

코지로는 일단 신을 진정시키고 도움을 청하러 사무소로 향한다.

▲하긴 이런 나이스 중년은 완전 마리나 타입인데…

▲충격을 먹는 신. 분위기 파악도 못하고 주절주절 떠드는 아카네가 그렇게 얄미울 수가 없다

야요이는 신을 보더니 상태가 좋지 않다는 것을 판단하고 일단 사무실 안쪽에 신을 누인다. 그리고 코지로에게 자초지종을 들은 야요이는 이상하게도 신을 두둔하더니만 자신이 신을 맡을 테니 코지로는 염려말고 일에 착수해 줄 것을 부탁한다. 야요이에게 모성본능이라도 발동된 것인지? 어쨌든 아카네에게 다시 상황청취를 위하여 학교로 향한다. 아카네 역시 이 사건을 동일범의 소행이라 판단하고 없어진 장기, 첫 번째 피해자와 두 번째 피해자의 연결 고리, 그리고 신 등등의 상황에 대해 이야기해본 결과 니시나 유전자 연구소로의 의심은 더욱 가중된다. 아카네는 여기서는 더 얻을 것이 없다며 다른 정보를 얻기 위해 살인현장으로 떠나고 코지로 역시 학교를 떠난다.

▲아카네가 말하는 '그 인물'은 니시나 연구소의 윗대가리를 지정한다

▲학교를 떠나 바로 가면 그렌에게서 총을 넘겨받는다. 이것이 겐자부로가 부탁한 것의 정체

어제 그렌에게 들었던 가이기 사의 스도우를 만나기 위해 회사로 가던 중, 바에서 우연히 그렌을 만나게 된 코지로. 그렌은 코지로를 찾고 있었다며 할 이야기가 있으니 잠깐 보자고 한다. 그리고 헝겊으로 싼 웬 물건을 내놓는데 그 물건은 바로 총. 장난감 총도 아닌 진짜 글록22다. 그렌은 겐자부로에게 이것을 코지로에게 넘겨주라고 부탁받았으며 이미 대금도 다 받았으니 무를 수도 없다고 한다. 사람을 죽이는 일을 싫어하는 코지로는 총을 건네 받기를 대번에 거절하나 그렌은 이미 자신에겐 권리가 없으며 무르려면 겐자부로 본인에게나 주라고 하며 거의 억지로 코지로에게 총을 떠넘긴다. 그렌은 겐자부로가 넘겨주라고 한데에는 그만한 이유가 있을 것이며 그가 필요하다고 하면 반드시 필요할 때가 있으니 가지고 있는 것이 좋지 않겠느냐고 덧붙인다.

그렌과 헤어져 다시 가이기 사로 향한 코지로. 안내원에게 조금 의심을 받아가며 만난 스도우는 코지로를 보더니 무척이나 반가워한다. 자신은 원래는 코지로의 아버지, 아마기 켄의 조수였으며 가이기 사 일본지사가 켄을 위하여 세워졌기 때문에 가이기 사의 거의 모든 직원은 켄의 부하라 해도 과언이 아니라며 켄을 치켜세운다. 그런데 코지로가 아버지의 연구와 니시나에 관한 이야기를 꺼내자 스도우는 장소를 바꾸자고 하고 한술 더 떠서는 이제 모두 끝난 일이라며 지금 와서 복수같은 것을 해 보았댔자 변하는 것은 없다는 엉뚱한 이야기를 하는데? 코지로는 옛날 장례식에서 아버지가 살해당했을 수도 있다는 이야기를 떠올리고는 스도우에게 자세한 사정을 추궁한다. 스도우는 매우 곤란한 눈초리로 니시나와 켄 사이에 있었던 일을 이야기한다. 니시나는 켄의 어떤 연구를 돕고 있었는데 켄이 죽자마자 켄의 연구를 이어받아 그 성과를 인정받고는 필브라이트의 눈에 들어 지금의 연구소를 차렸기 때문에 그런 소문이 나돌았다는 것. 스도우는 그 이상 자세한 사정은 아무것도 이야기해줄 수 없다고 하자 코지로는 스도우도 니시나와 공범이 아니냐며 흥분을 한다. 그런 코지로에게 스도우는 자신은 정말로 켄을 존경했으며 그렇게 자세한 사정을 알고 싶다면 제도대학의 오오야마 하루카라는 여성을 찾아가라고 일러준다. 가이기 사는 그 대학의 연구팀이 바탕이 된 회사이며 거기서 켄이 연구를 하던 시절의 조수가 바로 하루카라는 것이다. 대학으로 떠나는 코지로에게 그는 오늘 있었던 일, 아니 아예 자신 자체를 잊어달라고 부탁하지만 코지로의 대답은 "또 오겠습니다."였다.

▲사건의 조사에서 엉뚱하게도 양친의 사고에 관한 숨겨진 사실을 알게되는 코지로

▲이 게임에는 유난히도 곱게 늙은 사람들이 많이 나온다

오오야마 하루카는 현재 제도대학에서 사서를 하고 있다고 한다. 연구원씩이나 했던 사람이 어째서 사서나 하고 앉아있냐는 의심을 가지고 하루카를 찾는 그에게 하루카는 의외로 간단히 나타나 주었다. 도서관에서 카운터에 앉아있던 중년의 여성이 하루카였던 것이다. 그녀 역시 스도우와 마찬가지로 코지로에게 매우 호의적인 태도를 보인다. 그런데 그녀는 코지로 양친의 죽음을 몰랐던지 부모님은 안녕하시냐는 질문을 해오고…. 아마도 켄이 가이기 사로 간 사실은 모르는 듯. 그녀는 스도우보다는 조금 자세하게 켄에 대한 이야기를 해준다. 켄이 원래

연구하고 있던 분야는 사람의 클론을 만드는 것으로 그렇게 함으로서 장기이식에서 일어나는 거부반응을 없애어 장기이식에 보탬이 되고자 했던 것이라고 한다.

코지로: *아버지가 하고 있던 연구는 어떤 것이었습니까?*

오오야마: *난 그냥 조수였으니까 자세한 연구내용에 대해서는 잘 몰라.*

코지로: *대강이라도 좋습니다.*

오오야마: *글쎄, 간단히 말하면…육체를 생성하는 방법이라고 할까.*

코지로: *육체를 생성한다?*

오오야마: *즉, 클론이지.*

코지로: *클론? 인간의 클론을 만든다는 연구입니까?*

오오야마: *응, 그래.*

코지로: *그거 법적으로 문제가….*

오오야마: *클론인간을 만드는 게 아니고 인간의 클론을 만들고 싶었던 거야.*

코지로: *뭐가 틀린지 난 전혀 모르겠습니다만.*

오오야마: *아마기씨는 그 기술을 장기 이식과 의료관련 계열에 도움이 되고자 하고 싶었던 거야.*

코지로: *장기이식?*

오오야마: *응, 그래…. 장기이식에서 문제가 되는 것은 이식하는 기술이 아니야. 오히려 수술후의 거절반응이 이식의 성패를 가르는 거야.*

코지로: *그 이야기라면 들은 적이 있군…인간의 몸은 다른 장기를 이물질로 취급해서 배제하려고 한다고요.*

오오야마: *그래. 그치만 자기 세포에서 만들어진 장기라면 거절반응은 일어나지 않는다고 생각한 거야.*

그리고 그때 도움을 위하여 가끔씩 연구소에 들렀던 것이 니시나. 코지로가 니시나에 대해 묻자 그녀 역시 니시나가 켄을 죽였다는 소문은 알고 있었다. 그녀도 순수한 마음을 지니고 있었던 켄에 비해 야심가였던 니시나를 좋게 생각하지 않았으며 소문대로 그런 가능성이 없는 것은 아니지만 그렇게 생각하지 말라고 코지로에게 타이른다. 그런데 코지로가 니시나에 대해 알고 싶은 이유가 복수가 아닌 신을 위해서라고 하자 그녀는 신도 알고 있는 듯 했으며 그녀의 어머니 사카기바라 모토코와도 친했던 사이라고 하는 의외의 사실도 알려준다. 문제는 모토코와 니시나는 결혼한 사실이 없다는 것. 또한 모토코는 신이 6세 때 세상을 떴다고 알려져 있으며(따라서 실제로 죽었는지는 확인하지 못했다고 한다) 쌍둥이 남매로써 토아와 아르카라는 자매가 있다고 하는데 아르카는 모토코 사후에 사고를 당하여 세상을 등졌고 토아는 당시 유학생으로 와 있던 사사 노발티스라는 사람이 맡고 있다는 것은 알고 있지만 사사와는 별로 면식(面識)이 없어서 지금 사사가 어디에 있는지는 모르겠다고 한다.

▲니시나의 말이 나오자 좌절

▲토아와 쌍둥이라…누가 멀티 사이트 아니랄까봐 뷁…

자, 이제 니시나의 과거를 알았으니 사건과는 별개로 니시나를 족치러 가볼까…라고는 했지만 경비원이 니시나가 코지로를 통행금지 시켰다며 들여 보내주지 않는다. 하는 수 없이 물러나는 코지로. 그런데 혹시나 하는 마음으로 다시 연구소로 가보니 이게 웬일, 그 마네킹 같이 한 자리에만 서 있던 경비원이 어딜 갔는지 없다. 잽싸게 연구소로 돌입, 니시나의 연구실로 향한다. 하지만 니시나 역시 웬일인지 연구실에 없다. 혹시 자료실? 역시나 니시나는 자료실에 있었다. 니시나에 대하여 아버지에 관한 일을 집요하게 추궁하는 코지로. 니시나는 이미 가이기 사에까지 가서 사실을 조사했다는 코지로의 발언에 굉장히 동요하는 듯 했지만 자신은 켄을 죽이지 않았으며 두 번 다시 보기 싫으니 썩 사라지라고 한다. 그리고 수단방법 안 가리고 신을 되찾겠다고 협박하는 것도 잊지 않는다.

▲경비원이 있는 것을 확인하고 한 번 맵화면으로 나갔다가 다시 들어가는 것이 필요하다

▲코지로는 아버지 살인과 쿠니히코, 이전의 연구원 살인까지 니시나에게 뒤집어씌운다. 흥분하면 막가는 타입…일지도

흥분을 가라앉히고 보니 겐자부로와의 저녁약속이 생각난 코지로지만 신의 상태를 보아 저녁은 무리일 것 같다. 사무소로 가보니 사람들은 모두 퇴근하고 남은 것은 겐자부로 하나. 신은 야요이가 자기 집으로 데리고 갔다고 한다. 낮의 총 사건이 떠오른 코지로는 겐자부로에게 어째서 그런 일을 했냐고 따지지만 겐자부로는 도리어 자신의 상황을 파악하지 못하는 코지로를 책망하며 총을 지니고 있으라 당부한다. 정 싫으면 부적이라고 생

▲버스를 기다리는 코지로의 모습이 왠지 초췌해 보인다

▲터미네이터?

▲다행히 루스에게 구조된다

각하고 몸에 지니고만 있으라고 하며 절대 떼어놓지 말라고 신신당부한다. 처음에는 강요식으로 나오다가 나중에는 설득조로 나오는 겐자부로를 보며 코지로는 무슨 곡절이 있을 거라 생각하고 지니고 있기로 결심한다. 어쨌든 저녁약속은 파탄이 나고 겐자부로는 따로 갈 데가 있으니 코지로에게 야요이의 맨션으로 가기를 권한다.

맨션에 가기 위해 버스를 기다리는 코지로는 갑자기 누군가에게 총격을 받는다. 저격수는 니시나파(派)의 히라마쓰! 영문도 모르고 벤치를 장애물 삼아 버텨보지만 아크릴판이 어디까지 버틸지는 미지수. 위기의 순간에 어디선가 나타난 붉은 승용차가 히라마쓰를 제치고 코지로를 구해낸다. 승용차를 운전하고 있던 사람은 이전에 센트럴 어베뉴에서 부딪힌 기억이 있는 외국여성. 그녀는

▲야요이의 이런 표정은 보기 힘들다

루스 브래치포드라고 이름을 말하고 CIA라고 자신을 소개한다. 그녀는 니시나가 장기매매의 협의가 있기 때문에 일본에 건너왔다고 하며 코지로를 맨션까지 데려다 준다. 야요이의 방에 도착한 그는 자신이 습격 받은 것을 밝히고 쿠니히코와 이전의 범인이 동일인물이기 때문에 신은 쿠니히코를 죽이지 않

▲하지만 아우일도 없다. …야요이 누님도 참…

았다고 역설한다. 그제서야 반 자폐증 증세를 보이던 신은 몸을 일으키고 야요이를 위험에 처하지 않도록 맨션을 나서려는 둘을 야요이가 만류하며 자신도 수라장에서의 경험은 풍부하다며 바깥은 위험하다고 주장, 무리해서 두 명의 남정네를 자신의 집에서 재운다.

MARINA SIGHT

오늘 아침은 토아와 함께. 둘은 마치 전대물에서 로봇이라도 출격하는 것 인양 부산을 떨면서 집을 나온다. 마리나의 차를 타고 둘 다 길을 헤매며 토아의 중학교까지 오는데 뭔가 분위기가 심상치 않다. 경찰차도 몇 대 있는걸 보니 무슨 사건이 일어난 듯하다. 서둘러 주변의 경찰관 하나를 붙잡고 물어보니 그는 이 중학교에서 학생 하나가 살해되어 그 조사차 왔다고 설명한다. 게다가 공안 6과의 사건이라고 하는데…. 그렇다면 분명히 본부장도 있을 터. 일단 토아를 교실로

▲경찰 중의 하나는 브라이트 노아(목소리가). 이후의 미마사카의 성우가 그이기 때문이다

▲토아를 교실로 돌려보내야 이후의 이야기를 진행할 수 있다

돌려보내고 학교 내에서 본부장을 찾던 도중 본부장과 토아를 동시에 만나게 된다. 본부장은 마리나에게는 사건과 일단 관계가 없어서 알리지 않았다고 하고 만나게 된 김에 사건에 대한 설명을 해준다. 일단 토아는 교실로 돌아가고 본부장과 마리나는 경찰서로 돌아가서 다시 이야기하자고 각자의 차로 경찰서로 향한다.

본부장은 그 동안 들어온 여러 가지 정보를 이야기해준다. 일단 가이기 사의 자본 출자회사 디지털 메이크 사와 필브라이트 사이에 가이가 사 출자를 놓고 약간의 경쟁이 있었다는 것. 결국은 디지털 메이크 100% 출자, 제도대학의 아마기 켄이 대표로 현재의 가이기 사 설립에 성공했다는 것을 가르쳐준다. 또한 아마기 사후에 그 연구를 좇고 있던 곳은 방위성 자위대 화학과라는 놀라운 사실도 덧붙인다.

그건 그렇고 2차 사건은 일어났는데 연결선은 그다지 발견되지 않은 상태. 본부장은 다음 사건이 일어나기 전에 어떻게든 감식 등등의 정보를 모아 공통점을 찾아내야 한다고 강조한다. 그리고 이번 피해자의 흉기와 사망 추정시간, 그리고 시체의 흔적에 의하여 살아있는 채로 내장이 꺼내졌다는 참혹한 사실도 알게된다.

어쨌든 결국 오늘 루스를 8시에 만나지 못했기 때문에 할 일이 없어져버린 마리나. 게다가 루스 자체도 행방불명. 일단은 없더라도 영사관으로 향하기로 한다.

하지만 영사관으로 가기 전에 엉뚱한 생각을 해본 마리나는 갑자기 방향을 바꾸어 가이기 사로 향한다. 왜냐하면 오늘의 원래 루스의 예정이 가이기 사였기 때문이다. 혹시나 루스가 와 있는지 확인하기 위해 샤사를 만나기로 시도해보지만 이미 접객중이라고 한다. 역시 와있는 건가…라고 생각했지만 나가던 중에 전에 한번 만난 스도우라는 연구원이 오늘은 남자분이랑 오셨냐고 말을 건네는 것을 보니 루스는 아닌 모양. 대신 필브라이트에서 새로운 사람이 왔다는 것은 알게된다. 의외의 수확을 얻은 마리나는 이제 영사관으로 향한다.

▲학교가 휴교가 되어버리는 바람에 하루를 통째로 경찰서에서 보내게 된 토아

▲미노프스키 입자라구?

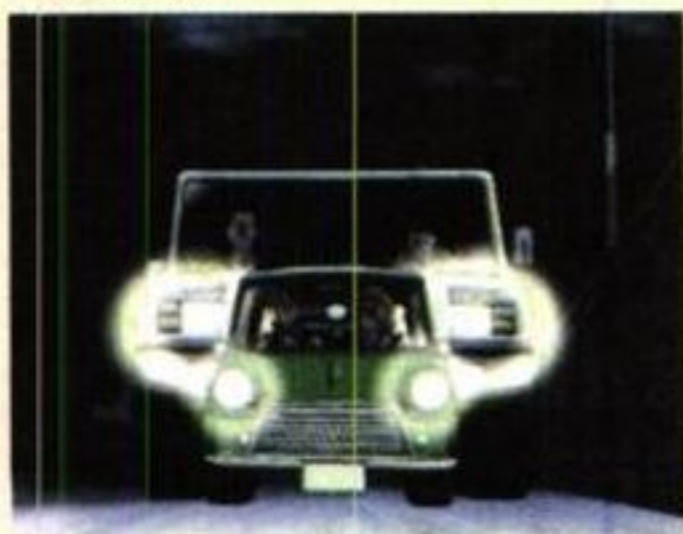
영사관에서 가드에게 안내를 받아 루스가 자실(自室)에 있다는 것을 알게된 마리나는 루스의 방으로 향한다. 둘은 서로에게 책임을 떠넘기지만 결국 루스는 필브라이트의 말단 직원을 맞이하기 위해 갔던 것이라는 것이 판명된다. 마리나는 팬시리 일본의 무능력한 정보력에 탄식을 하고…. 루스는 돌아가려는 마리나에게 정보조직이라고 만들고 싶냐고 묻고 마리나의 답답함과 부러움을 들은 그녀는 필브라이트에 마리나를 추천할 용의가 있다는 묘한 말을 한다. 그리고 밤 9시에 영사관으로 와 달라고 부탁한다.

▲확실히 현대사회는 빽+능력사회

제도 대학병원에서 감식에 나선 타카바타케를 만나 감식에 관한 것을 묻는다. 그는 일단 감식은 끝났고 사인은 쇼크사라고 알려준다. 즉, 살아있는 중에 장기를 빼앗기는 아픔에 따른 죽음이라는 것. 조사는 본부장이 말한 것보다 조금 자세하기는 하지만 알고 있는 것과는 그다지 다르지 않았다. 경찰서에서 다시 만나기로 하고 일단 혼자서 경찰서로 돌아온다. 그런데 본부장은 어디 가고 토아 혼자? 본부장은 누군가에게 불려갔다고 한다. 또 누군지…. 어쨌든 감식과에서 다시 타카바타케를 만난 마리나는 이어서 사건에 관한 것을 묻는다. 하지만 아쉽게도 그 이후로도 알아낸 것은 없다고 한다. 그런데 한 가지 눈에 띄는 것은 방위청의 의료진과 사람들이 보였다는 것이다. 일반 살인사건에 방위청이 직접, 게다가 감식에서 그러는 경우는 전무후무한 일이다. 뭔가 수상한 낌새를 점점 느끼는 마리나. 토아를 데리고 다시 사무실로 돌아가다가 마리나는 본부장과 어떤 남자의 대화를 우연히 엿듣게 된다. 그들은 마리나와 방위청, 하무로 긴에 관한 이야기를 한다.

▲이들의 대화는 그렇게 비중은 없다. 괜히 있는 척

루스에 관한 것을 보고하고 이후의 살인사건에 관한 이야기를 한 마리나. 그리고 토아를 보내주는 것을 오늘 최후의 일로 남겨놓고 토아와 함께 경찰서 바깥으로 나온다. 그런데 그때 정체불명의 인간들에게 토아가 납치를 당할 뻔하고 마리나와 토아는 극적으로 추격에서 벗어나는 데에 성공한다. 토아의 위험에 샤사도 걱정이 되지 않을 수가 없다. 서둘러 가이기 사로 향하지만 다행이 그는 아무 일도 없었다. 하지만 두 부녀의 신분이 위험에 휩싸인 것은 확실하다. 마리나는 오늘은 세큐리티가 철저한 연구소에서 둘이 함께 지내고 다음 날 경찰에 의뢰하여 샤사의 신변 보호를 요청할 것을 계획한다.

마리나는 이왕 온 김에 샤사에게 필브라이트의 목적을 가르쳐 줄 수 없냐고 묻는다. 하지만 샤사는 그것은 배임행위가 되기 때문에 정식요청이 없으면 곤란할뿐더러 개인적으로도 생각하고 싶지 않은 일이라고 어두운 표정을 떠올린다. 하는 수 없이 마리나는 돌아가게 된다.

▲오, 동영상

▲마리나는 정식요청을 할 수도 있다며 대화의 여지를 남겨 놓는다

9시가 가까워져 영사관으로 가지만 루스가 바깥에서 만나자는 전언을 듣는다. 하는 수 없이 바깥에서 기다리는데 아무리 기다려도 오질 않는다. 영사관 주위 다른 곳에 있는 것이 아닐까하고 생각 없이 주위를 돌던 마리나는 루스와 자유공민당 당수, 하무로 긴이 대화하고 있는 장면을 목격하게 된다.

▲대사가 없으면 오해의 소지가 있는 장면

▲위의 그림과 잘 연결해 보자

루스: 나쁜 이야기는 아니잖아요?

하무로: 하지만 시간이 없어.

루스: 이제 이것밖에 방법이 없어요. 우리들의 신뢰를 저버리지 않기 위해서라도 말이죠.

하무로: 너무 억지로군. 그 분도 다 됐다는 것밖에 할 말이 없어.

루스: 당돌하군요…. 하지만 부정은 않겠어요. 그만큼 급한 거예요.

하무로: 살아날 희망은?

루스: 이제 그 방법밖에 없다…고 할 정도예요.

하무로: ……이전 건을 때우는 것만으로도 벅차.

루스: 샤샤는 전혀 협력할 맘이 없는 것 같아요.

하무로: 하지만 그녀석이 아니면 이건 무리다. 다른 사람 누구도…할 수 있는 게 아냐.

루스: 우리 의사단이라도?

하무로: 절대 무리다.

하무로: 아직 방위청이 승낙을 하지 않아. 뭐, 시간문제지만….

루스: 최대한 부탁할게요. 일각의 여유도 없어요?

하무로: 말하는데 주어진 시간이 너무 짧아. 이 나라의 시스템이 얼마나 마진이 많은지는 알텐데?

루스: 그렇게 말하면 방위청이 XTORT를 보여준 게 너무 늦은 거예요.

하무로: 그것도 있지만….

루스: 애시당초 방위청은 뭔가 꾸미고 있는 거죠? XTORT를 제시한 것치고는 반응이 나빠요.

하무로: 그것도 좀 알아봤다. 방위청은 이번 건으로 꽤나 은혜를 입히려고 하는 것 같더군.

루스: 하! 무슨 짓이죠?! 열받는군요!

하무로: 게다가 지금 다른 정보기관도 움직여서 사태는 복잡해지고 있어.

루스: 의외로 행정이 확실히 움직이는군요.

하무로: 흥. 돈이지 뭐. 필브라이트가 뒤에서 움직이니까 뭔가 주워 먹을게 있다고 생각하고 있는거야.

루스: 엄청난 착각이에요! 제기랄!

하무로: 여기서 이러고 있는 것도 굉장히 위험해.

루스: 흥…위험한 건 안다구요. 애당초 당신이 더 빨리 움직였으면 되잖아. XTORT를 알고 있었으면서!

하무로: 함부로 입 놀리지 마라. 여긴 일본이야.

루스: 어머? 내게 시비를 걸 셈인가요?

하무로: 공안이 어디서보고 있을지도 몰라.

루스: …알았어요.

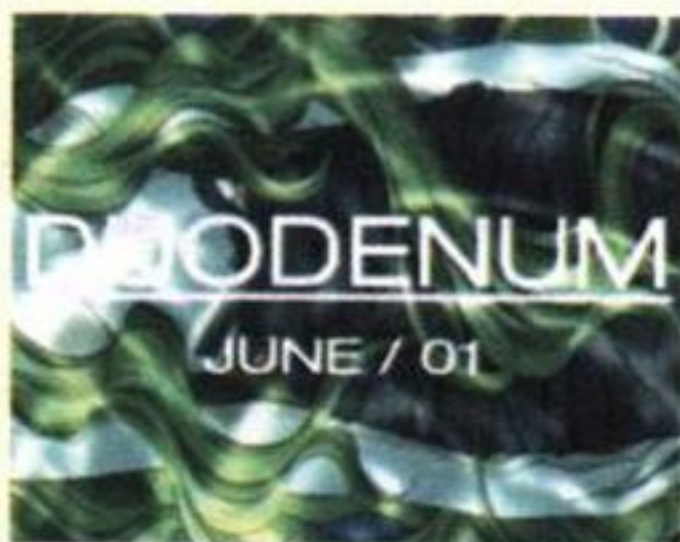
하무로: 어쨌든 가이기 사와 방위청 건은 어떻게 하지.

이 이상 듣는 건 정말 위험하다고 판단하고 얌전히 영사관 앞문으로 돌아가기로 한다. 정말 아슬아슬한 타이밍으로 루스를 기다리는 척하는데 성공. 루스의 용건은 술. 마리나에게 할 이야기가 있다고 한다. 일단 루스의 차를 타고 출발. 루스는 자신의 이야기를 하기 시작한다. 자신이 조사관으로 아시아를 돌면서 보고 들었던 것. 자신은 모략과 배신, 범죄 속에서 살아왔다는 것을. 게다가 마약 거래현장까지 당돌하게도 보여준다. 그리고 현장 체포하겠다는 마리나의 의중을 정확히 찔러댄다. 그리고 루스는 정보는 얻는 것이 아니고 만드는 것이라고 일장연설을 해댄다. 하지만 바에 생각한 것을 말하는 마리나는 정보는 만드는 것도 아니고 있는 것을 어떻게 받아들이게 하느냐…라고 다시 말한다. 하지만 마리나가 알고싶은 것은 어째서 그런 장면을 보여주고 어째서 그런 이야기를 자신에게 하는 것인지의 이유. 루스는 그 대답으로 간단히 한마디. "필브라이트는 언제라도 널 환영해."

▲정말 미친 거 아냐?

▲마리나의 콤플렉스를 정확히 읽어내는 루스. 이것은 마리나를 끌어들이기 위한 계획이다

DUODENUM JUNE.01

DUODENUM JUNE / 01

KOJIRO SIGHT

야요이의 맨션에서 맞는 아침. 코지로는 신 몰래 야요이에게 신의 주의를 신신당부하고 야요이 편에 신을 사무소로 떨려 보내고는 제도대학으로 향한다. 어제의 그 오오야마 하루카를 만나 조금 이야기를 더 들어볼까 하고. 그녀는 코지로가 돌아가고 난 후에 옛날 생각이 계속 났는지 이것저것을 생각해 보았다며 켄이 이전에 썼던 논문이 있었다는 것을 기억해냈다고 한다. 논문의 이름은 'Book of XTORT'. 분명 제도대학 도서관에 있었을 것이라며 논문을 찾지만 Book of XTORT는 도서관 어디에도 없었다. 오오야마는 내용이 어려워서 지식이 어느 정도 없으면 읽지도 못할 거라고 의아해하며 다시 찾아볼 테니 다시 도서관에 와달라고 한다. 계속해서 가이기 사의 스도우에게 찾아가지만 스도우는 어제의 일 때문에 굉장히 신경이 곤두선 듯 시종일관 태도가 냉담하다. Book of XTORT의 이야기도 모른다고 잡아떼고 어쨌든 비협조적. 도저히 이야기가 될 것 같지가 않다. 할 수 없이 내버려두고 가이기 사를 나간다. 그런 코지로에게 또 오지 말라고 사족을 붙인다. 아유, 짜증나.

도중에 설마하고 니시나의 연구소에 들리지만 이번에는 철벽 경비원이 버티고 있었다. 절대로 들어갈 수 없는 듯. 전번처럼 되려나 다른 곳에 갔다와도 경비원이 정신차린 듯 자리를 뜨지 않는다. 하는 수 없이 연구소 구경이나 하는데 어디서 본 인물, 금발의 미녀 루스가 니시나와 만나고 있는 현장을 목격하게 된다.

사무실에 들러서 신은 잘 있나 보러가니 또 자고 있다고 있다. 너무 많이 자는 것이 아무래도 수상하지만 특별히 짐작가는 곳은 없다. 야요이의 말대로 괜찮으려니 하고 나가던 중 그렌에게 전화가 걸려온다. 그는 이상하게 서두르며 코지로를 부르는 것이 뭔가 급한 일이 있는 듯. 그렌의 말대로 서둘러 바로 가보니 바에는 그렌과 함께 초면의 중년과 사무실 앞에 있던 나이스 바디의 바이크 여성이 있었다. 아무래도 용무가 있는 것은 그렌이 아니고 이 둘인 것. 그렌은 그 남

▲코지로 이름을 그새 까먹었다. 엉간한 아주머니

▲이쪽은 이름은 기억에도 쓸모가 없는 중년 같지도 않은 중년

▲게다가 신경질 아저씨에 여우까지

▲스타일 멋진 바이크 여성

자를 미마사카(美作)라고 부르며 엄청나게 두려워하고 있는데…. 그 미마사카의 명으로 그렌은 잠시 물러나 있게 되고 코지로와 직접 대화를 하게 된다. 그와 히무로(氷室). 즉, 그 바이크 여성은 내각관방(우리나라의 총무처) 직속의 내각정보조사실(줄여서는 내조) 소속의 요원이라고 자신들을 소개한다.

▲재등장. 이 얼굴 큰아저씨가 미마사카. 목소리는 사이토 하지메(물론 위에서 말한 역도 겸임)

그는 예전에 겐자부로를 쫓던 시절, 갑자기 겐자부로가 손을 털어버려서 그를 체포하지 못한 경력이 있었다. 그래서 겐자부로가 귀국한 이래 계속해서 주시하고 있었고 그의 귀국과 더불어 일어난 살인사건에 대해 연관성을 가지고 신경을 곤두세우고 있었기 때문에 코지로에게 그것을 알아내려고 한 것이었다. 하지만 겐자부로가 코지로에게도 가르쳐주지 않은 일을 알 턱이 없다. 미마사카는 자기 멋대로 교섭결렬이라며 너 같은 놈, 밟는 거 어렵지도 않네, 너무 개기면 오래 못 산다네, 하며 듣기 짜증나는 말만 한다. 하지만 한가지, 코지로가 찾는 것은 겐자부로가 가지고 있다고 하고는 사라진다. 코지로가 찾고 있는 것이라면 바로 Book of XTORT. 어째서 그걸 미마사카가 알고 있는지는 모르지만 그렇다고 하는데 어떡할 것인가? 곧 맨션으로 돌아가 사태의 확인 작업에 나선다.

▲쩔쩔 매는 그렌. 미마사카에게는 함부로 할 수가 없다고 한다(하긴 직업상 걸리면…)

안돼는 줄은 알지만 겐자부로의 짐을 조사하기 시작하는 코지로. 벼라별 잡것들 사이에서 그는 마침내 Book of XTORT를 발견해낸다. 미마사카의 말은 사실이었다. 그런데 그때 마침 겐자부로가 돌아온다. 겐자부로는 어째서 자기 짐을 뒤지냐고 따지지만 자신의 아버지의 유품을 어째서 겐자부로가 가지고 있는지 눈이 돌아간(눈은 있나?) 코지로에게 이미 시비거리가 될 만한 것이 아니었다. 겐자부로는 아마기 켄의 죽음을 둘러싼 이야기를 해준다.

▲시술 전

▲시술 후

▲무료 왕진서비스

겐자부로: 네 애비가 죽기 전에 내게 넘겼기 때문이다….

코지로: 친아버지가 죽기 전에? 어째서?

겐자부로: 아마도 자기가 죽을 것을…아니 살해될 것을 예감했기 때문이겠지.

코지로: 그렇다면, 역시…부모님은 살해당한 건가.

겐자부로: 그렇다. 그 Book of XTORT 때문에 말이지.

코지로: 아버지(겐자부로)는 그걸 알고도 내게 말 안했단 말야? 왜!

겐자부로: 알아서 뭐가 되지? 네가 뭘 할 수 있었다고 하는 거냐. 나조차도 어떻게 할 수 없었는데.

코지로: 아버지….

겐자부로: 난 아마기를 도울 수 없었다…. 죽인 녀석에게 복수하는 것조차도 말이다.

코지로: 날 맡은 건 그 죄를 씻기 위함이었어?

겐자부로: 그것도 있다….

코지로: 그런….

겐자부로: 하지만 지금은 널 친자식이라고 생각한다. 그건 거짓이 아니다.

코지로: 그건 어찌되든 상관없어! 어째서야, 왜 친아버지는 죽어야 했던 거야? Book of XTORT는 대체 뭐야!

겐자부로: 나도 너보다 자세히 알진 못해…. 실제로 그 논문을 읽어도 무슨 소리인지 모르겠으니까.

코지로: 그런데 어떻게 친아버지가 살해된 지 알아?

겐자부로: 네 친부모님을 죽인 건 히라마쓰라는 남자다.

코지로: 히라마쓰? 니시나파의…그자식이야?

겐자부로: 그래. 너도 알고 있겠지만 아마기와 함께 연구에 가담하고 있던 니시나의 아버지는 니시나파의 보스다.

코지로: 니시나가 히라마쓰에게 친부모님을 죽이라고 의뢰한 건가….

겐자부로: 아마…. 거기까진 알 수 있었지만 내게는 그 이상 어떻게 할 수가 없었다.

코지로: ….

겐자부로: 니시나파는 일개 탐정에 지나지 않는 내게는 손댈 수 없을 정도로 강대한 조직이다…. 거기다…아무래도 그 사건에는 더 비밀이 있는 것 같았다.

코지로: 비밀? 그건 뭐야?

겐자부로: 더 거대한 조직….

코지로: 펄브라이트 말야?

겐자부로: 아니, 틀리겠지. 아마도 일본의 기관… 그 이상은 나도 모르겠다.

코지로: 그거 가지곤 아무 도움도 안 돼.

겐자부로: 지금까지 아무 말 하지 않은 것은 네가 이 사건에 관계되길 바라지 않았기 때문이다. 그 생각은 지금도 변함없다…. 너도 아마기와 같이 죽는 건….

코지로: 지금와서 너무 늦었어. 난 이미 알아버렸고 이 사건에 깊이 연관돼 버렸어. 어젯밤 니시나파의 히라마쓰에게 습격 당했어…하마터면 죽을 뻔했어.

겐자부로: 그래…적에게 존재가 알려졌다는 거군.

코지로: 아버지, 좀 도와줘. 이렇게 되면 나 혼자서는 힘이 부족해.

겐자부로: 뭘 도와달라고?

코지로: 당연하잖아. 모든 걸 밝히는 거야. 친아버지가 어떻게 죽었나··Book of XTORT는 뭔가. 니시나와 녀석에 배후에 있는 놈은 뭔가. 철저하게 조사하는 거야.

겐자부로: 조사해서 어쩌려고? 니시나를 고발한다라고 말하고 싶어?

코지로: 그것과 니시나의 배후에 있는 녀석들도.

겐자부로: 거기에는 찬동 못하겠는 걸.

코지로: 어째서? 설마 아버지 무서운 거야?

겐자부로: 공포를 모르는 건 바보일 뿐이야.

코지로: 제정신이야? 언제부터 그렇게 겁쟁이가 됐지? 아니, 옛날부터 겁쟁이였는지도 모르겠네…. 어쨌든 친아버지를 죽게 내버려뒀으니깐 말야!

겐자부로: 뭐라고?

코지로: 부정하는 거야? 아까 그랬잖아.

겐자부로: …뭐라든 해라. 어쨌든 난 너와 같이 행동하지 않아.

코지로: 됐네요. 나 혼자서 해치울 테야!

겐자부로: 맘대로 해라. 난 간다. 안녕….

▲아무리 그래도 이건 너무 심했다

겐자부로가 떠난 뒤 코지로는 자기 말이 너무 심했다고 반성하지만 후회해 보았자 엎질러진 물. 할 수 없이 Book of XTORT만을 얻은 채 집을 나선다. 밖은 이미 해가 저물어 있었다. 이것이 있으면 스도우와 어떻게 교섭이 될지도 모른다고 생각하고는 다시 가이기 사로 스도우를 만나러 간다.

스도우는 더욱더 심한 거부반응을 보이면서 경찰을 부른다고 위협하지만 코지로가 Book of XTORT를 입수했다는 말을 듣자 놀라면서 반응을 보인다. 코지로는 이것을 공표하면 스도우의 입장이 난처해지지 않느냐고 떠보지만 스도우는 그것은 이미 완전히 합법적인 물건이라고 한다. 그럼 뭐가 문제냐는 코지로의 질문에 스도우는 드디어 입을 열기 시작한다.

아마기의 연구는 중간에 좌절되었고 그 거절반응을 일으키지 않는 특별한 DNA도 존재한다…그것까지는 저번에 스도우를 만났을 때 들었던 사실이다. 문제는 그 이후…. 그 DNA를 가지고 있던 사람은 실제로 존재했었다고 한다. 이름은 사카기바라 모토코. 그 DNA는 원래 있던 것이 아니고 나노테크놀로지를 이용하여 시행된 인체실험의 산물이라고 한다. 켄과 니시나, 그리고 제도대학에 있던 연구팀은 가이가 사로 옮겨오고 모토코를 토대로 실험은 진행, Book of XTORT를 더욱 발전시켜나가고 있었다. 하지만 문제는 어떤 국내의 중요인물이 중한 암에 걸려 죽어가는 사건이 벌어진 것이다. 켄들의 연구가 주목된 것은 당연한 일이었다. 문제는 클론을 만들어 내는 데에는 시간이 너무나 오래 필요했기에 그들은 그대로 사카기바라 모토코의 장기를 사용한 것이었다…. 켄은 그것에 반대하여 모든 연구를 파기하고 모든 것을 밝히려고 했기 때문에 살해당한 것이었고, 이제야 모든 것을 이야기한 스도우는 왠지 무기력해 보였다. 그 역시 누가 명령했는지는 모르는 모양이다. 이제는 순순히 물러서는 코지로.

▲이 아저씨는 항상 두 번 다시 만나지 말자고 해놓고는 또 만난다

▲훔쳐보기. 스토킹의 기본이다

사무실로 돌아간 코지로는 야요이에게 충분히 주의를 주고 먼저 야요이의 맨션으로 가라고 말한 후 자신은 니시나파 사무실로 발걸음을 옮긴다. 그런데 거기에서 루스를 만나게 된다. 그런데 그녀는 코지로의 부모님의 원수가 히라마쓰인 것도 알고 있는데…. 그녀는 보여줄 것이 있다며 따라오라고 한다. 그녀를 따라가서 보게된 것은 히라마쓰와 하무로 긴의 밀담. 그들의 대화에 따르면 코지로를 습격하라 히라마쓰에게 명한 것은 하무로였다. 어째서 하무로가? 그리고 내일 외국에서 중요 인물이 일본에 온다고도 한다. 하지만 역시 그 인물이 누구인지는 듣지 못하고 루스와 함께 퇴각하게된다. 그리고 야요이의 맨션으로 돌아가니 코지로의 염장을 지르는 상황이 벌어져 있고…. 코지로는 괜히 짜증을 부리며 야요이네서 자고 가도 될 것은 고집을 부려서 신을 끌고 자기 집으로 돌아간다.

▲필자의 염장도 질리는 중

▲제 3의 피해자 히라마쓰

▲…와 그 졸개

MARINA SIGHT

어제에 많은 사건들 탓인지 아침부터 생각이 많다. 특히 정체불명의 사나이와 대화하고 있던 본부장에 대해서는 왠지 모를 의심도 생기기 시작한다. 어제 루스에게 아무 일정도 듣지 못했기 때문에 오늘은 그냥 경찰서로 가기로 한다.

경찰서에는 무사히도 토아가 와 있었다. 본부장이 그 알 수 없는 인물과 이야기하고 있는 사이에 죽을 뻔한 걸 생각하면 좀 기분은 나쁘지만…. 대신 본부장은 어제 알아낸 정보를 이야기해준다. 흥미가 있는 것은 XTORT의 실체에 관한 것이다. 고(故) 아마기 켄이 연구하고 있던 것은 원래 방위청에서 기획한 것이라고 한다. 정부 기관의 기획은 거절반응을 일으키지 않는 이식용기관

과 실험용인체의 제작이었는데 이것이 대학 연구팀과 연동되어 진행되다가 남은 것이 아마기와 그 휘하의 제도대학 소립자 물리 센터 팀. 거기에 디지털 메이크의 출자로 현재의 가이기 사가 되었다는 것이다. 하지만 어째서 물리센터에서 의학연구를? 그 의학연구에는 현 니시나 유전자 연구소의 니시나 소장이 돕고 있었던 것 같다고 한다. 그래서 나온 클론기술의 집대성 논문이 있었는데 그 이름은 Book of XTORT. 여기에서 본부장은 이 논문과 현재의 살인사건과의 연관성도 제시해본다. 하지만 역시 살인사건의 내용에서 볼 때의 문제는 장기의 운반인데…. 결국 접점의 제시에는 실패.

어제에 있었던 차량사고는 공안이 도착했을 때에는 이미 아무 것도 남지 않은 상태였다고 한다. 누가 먼저와서 손을 쓴 것이다. 중요한 것은 손을 쓴 쪽이 육상자위대(즉 육군)라는 거다. 결국 납치극의 범인은 육군이라는 말이 되는데 이건도 무슨 일인지? 아무래도 일들이 꼬여만 가는 것을 느낀다.

▲마리나는 일단 루스와의 밤에 있었던 건은 보고하지 않기로 한다(아무로의 건은 보고한다)

타카바타케에게 심심해서 놀러간(이전부터 그랬던 것일지도) 마리나에게 타카바타케도 약간 조사를 했는지 Book of XTORT에 대한 이야기를 꺼낸다. 그가 조사한 내용은 단기간 동안에 가공해낼 수 있는 유전자 조직이 정해지지 않은 클론의 장기에 관한 것. 그 장기는 필요자의 몸 속에 들어가서 유전자 조직이 변해서 몸 속에서 완전히 그 사람의 장기가 된다고 하는, 나노테크놀로지와 유전자 공학이 결합하는 실로 대단한 기술. 그는 그에 이어서 샤사의 논문 A study of XTORT에 관한 말도 하는데 거기에서는 클론 유전자와 원래 유전자가 융합하면서 정보의 교환이 이루어진다고 하는 것이 쓰여져 있는데 여기에 관해서는 양자역학이 이용되므로 자신에게도 확신은 없다고 한다. 그리고 이 기술들을 이용하면 이론적으로는 사람도 만드는 것이 가능하지만 실제 성공예는 없었다는 것도 덧붙인다.

▲타카바타케 자신도 흥분하고 있다

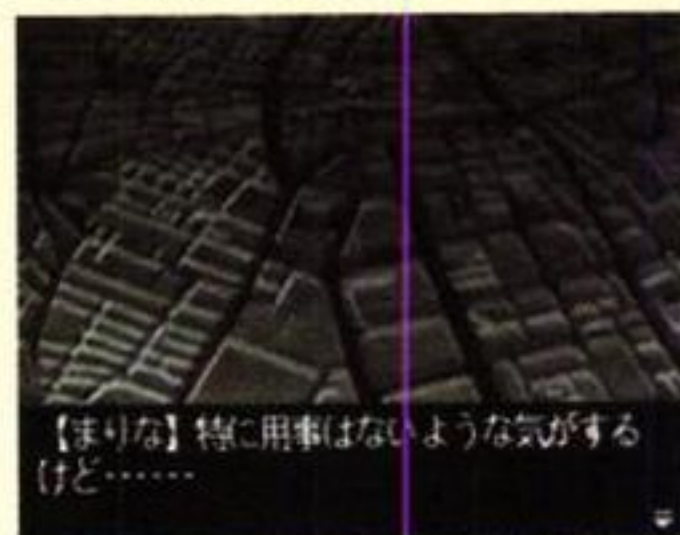
마리나는 이 일을 본부장에게 보고하면서 지금까지의 사건들이 머릿속에서 서서히 연결되고 있는 것을 느끼면서 정리가 되면 본부장에게 보고하겠다며 사건의 실마리를 제시한다. 그리고 루스를 만나기 위해 영사관으로 향한다. 특별히 SP업무가 있는 것은 아니지만 루스에게 할 이야기가 있기 때문이었다. 바로 왜 그리 XTORT에 집착하는가를 알기 위해. 이젠 꼭 샤사에게 듣지 않아도 루스의 목적이 그것이라는 것쯤을 알 수 있기 때문이었다. 루스는 XTORT의 가치는 1조 달러에 이른다고 하고 원하는 것은 당연하지 않느냐고 하지만 그에 비해서 루스의 모습은 너무 서두르는 태도인 것을 보면 아무래도 그것 자체가 목적이라고는 믿기 힘들다. 하지만 더 이야기할 거리도 없으니 일단은 물러나기로 하고 샤사를 만나러 가이기 사로 발을 옮긴다.

▲이미 마리나의 경력과 신변조사까지 마친 루스

샤사는 마침 시간이 조금 있는 상태였다. 그는 XTORT라는 단어가 나오자 다시 표정이 어두워진다. 그리고 마리나의 개인적인 질문이냐고 다시금 확인을 하고, 질문을 받는다. 그는 현재로서는 XTORT의 연구를 그만둔 상태이고 이미 잊어버리려고 한 것 같았다. 그는 원래부터 자신은 연구에 가담하고 있지 않았으며 뇌신경 부분에서 샤사의 연구분야가 필요했기 때문에 아마기의 제자였던 그가 잠시 참가한 것이라고 설명한다. 아마기 사후에는 자신이 쓴 논문 Book of XTORT를 스스로가 봉인했기 때문에 연구는 계속 이루어질 수 없었다고도 한다. 하지만 그 봉인의 이유는 설명해주지 않는다. 그는 연구만을 하고 싶었든 그들의 희망대로 이루어지지 않은 사회조건에 엄청나게 씁쓸한 기억을 가지고 있는 듯 했다. 그리고 XTORT의 연구가 계속 진행되었다면 사회에도 좋은 영향만을 미칠 수 없다고 생각하는 모양이었다.

그리고 이어지는 토아에 관한 질문. 토아의 정신불안정과 이전에 만났던 반응 없는 토아에 관해 묻자 샤사는 거기에 대해 놀라운 사실을 하나 가르쳐 준다. 지금의 토아와 처음에 마리나가 만난 토아는 다른 인물이라는 것을 가르쳐준다. 그 다른 아이가 나오는 때에는 현실 도피를 하고 싶을 때나 홀로 있을 때라고 가르쳐준다. 하지만 그 이상은 이야기하지 못하고 말할 용기가 생기면 언젠가 전부 이야기하겠다고 한다. 이제 할 일이 없어졌으므로 다시 경찰서로 간다.

▲중간에 오락실 경유 센트럴 어베뉴에서 히라마쓰와 아무로

▲미마사카와 아무로의 모습을 꼭 보아두자

▲경찰서에 들어갈 수 있을 때까지 맵 여러 군데를 돌아다니자

본부장에게 루스와의 일을 보고하고 타카바타케에게 제도대학의 ID카드를 빌린다(ID: clis, Password: cross). XTORT의 성공예를 조사하기 위해서. 하지만 마리나는 컴맹이었다는 것이 문제. 컴퓨터를 잘 다루는 사람이 필요하다. 여러 사람을 떠올려 보

지만 결과적으로 도움을 받을 만한 인물은 야요이 밖에 없었다. 맨션으로 돌아가 야요이를 찾으니 마침 야요이는 집에 있었다. 그녀에게 부탁부탁해서 제도대학의 컴퓨터망에 접속하는 데에 성공한다. 그리고 거기에서 수많은 XTORT 관련논문과 성공예, 그리고 Sakakibara Motoko의 이름을 알아내는 데에 성공한다. 충격적인 점은 죽은 사람의 부활에도 성공한 예가 있다는 것인데…. 경찰서로 돌아와 본부장에게도 모토코와 사고에 관한 조사를 부탁하고 타카바타케에게도 부탁을 해 보는데, 타카바타케는 성공예를 듣더니 눈을 빛내며 사고기록을 조사해준다. 조사결과 사체 반입예정이 하나 있었지만 실제로 사체는 운반되지 않았으며 신원조사도 하지 않았다고 한다. 어쨌든 그런 사실이 있었다는 것을 안 것만으로도 수확이라 생각한 마리나는 다시 경찰서를 나온다.

▲뭔가 본격적이다

▲19××년 9월 2일의 사고사 기록을 조사하기 시작하는 마리나

새로운 사실을 알았으니 다시금 루스와 샤사에게 이것저것 들어보려 했지만 루스 쪽은 밤 8시에 만나자는 전언만 들었을 뿐 결국 본인과 만나지는 못했다. 다음으로 샤사. 그에게 인간 부활에 관한 이야기를 하자 상당히 놀라며 그 역시 언젠가 이야기하겠다고 해명한다. 문제는 사카기바라 모토코. 그녀의 이름을 이야기하자 그는 엄청나게 괴로운 표정을 지으며 부탁이니 제발 그 이름을 떠올리게 하지 말아달라고 부탁한다. 한가지 가르쳐 준 것은 그녀는 토아의 어머니라는 것 뿐. 그런 샤사에게 무언가를 더 캐묻는다는 것은 너무 심하다고 생각한 그녀는 다시 경찰서로 돌아간다. 하지만 경찰서로 돌아가니 토아는 너무 심심해서 경찰서 내를 뒹굴뒹굴 구르고 있다. 마리나는 본부장의 청으로 토아를 데리고 산책이라도 나간다. 나갔다가 돌아오는 길에 토아의 부탁으로 토아의 쌍둥이 누나 아르카의 묘에 들른 뒤, 그런데 토아의 말에 따르면 6세 때 교통사고로 죽었다고 한다…. 바로 그 부활실험에 쓰인 것도 교통사고의 사체. 게다가 시기까지 완전히 일치한다. 아마기는 이미 죽었는데 그럼 누가 XTORT를 속행하고 있단 말인가? 필브라이트? 니시나 연구소? 방위청?

▲아르카의 묘. 사건 연결의 커다란 계기가 된다

이미 해는 저물어 어둑어둑해진 시간. 경찰서에서 마리나는 본부장에서 지금까지 있었던 일을 보고하고 살인사건과 XTORT를 연관지어 본부장에게 설명해보지만 실험을 위한 살인사건이라는 것은 사체를 정당하게 구할 수 있는 필브라이트에게 있어서는 납득하기 힘든 일. 어쨌든 참고가 되는 추리이기는 하다. 그런데 마리나는 분명 8시에 루스와 약속이 있었는데? 급히 영사관으로 향하는 그녀.

영사관에서 만난 루스의 목적은 역시 술이다. 센트럴 어베뉴를 지나다 미행을 눈치챈 둘. 마리나는 루스에게 총을 주며 몸을 지키라하고 혼자서 미행자가 있는 골목으로 뛰어들지만 되려 잡히는 신세가 된다. 하지만 미행자는 미마사카와 히무로라고 자신들을 소개하며 단지 마리나와 만나기 위해 왔다고만 하고는 더 자세한 것은 가르쳐주지 않는다. 그런데 루스에게 마리나를 붙인 것도 미마사카이고 루스의 목적도 다 알고 있다고 하는데…. 하지만 이야기

▲코지로 편에서는 동영상이 잘 안나온다. 칫!

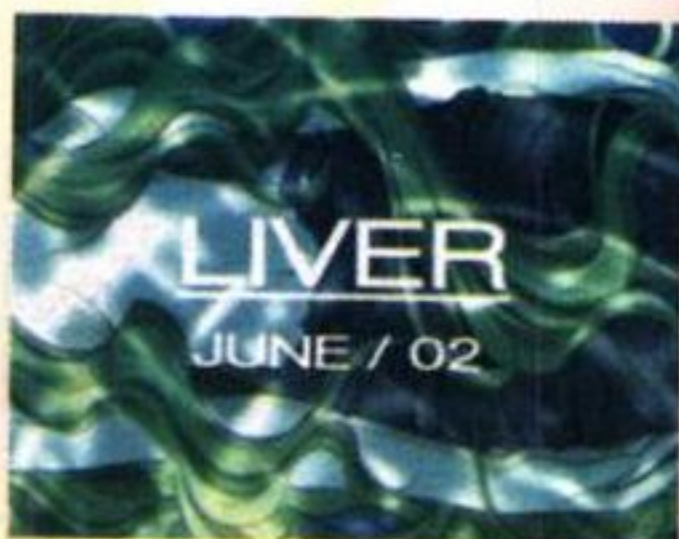
하는 중 루스가 사라졌다. 미마사카들도 물러가버리고 마리나는 홀로 거리 여기저기를 뒤진다. 겨우 찾아낸 곳은 가기로 했던 바. 결국 혼자서 쇼한 셈이다.

▲으슥하게 등장하는 미마사카. 그다지 역할은 없다

바에서 술을 마시며 이야기한 것은 결국 마리나에게로의 이적권유. 하지만 마리나는 간단하게 루스가 싫다고 대답한다. 루스는 다음날은 일이 없으니 오지 않아도 된다고 말하고 영사관 안으로 사라진다. 경찰서로 돌아가 미마사카에 대해 이야기하는 마리나에게 본부장은 그들이 내조의 사람들이라고 대답해준다. 마지막으로 본부장은 샤사가 모든 것을 말할 테니 내일 와달라고 했다는 전언을 마리나에게 전한다. 토아를 데리고 집으로 돌아와 밥을 먹으려는 차에 야요이가 놀러와 상당히 위험한 어른들의 세계(!)에 대해 이야기하면서 즐거운 밤을 보낸다.

▲잘 논다

LIVER JUNE.02

LIVER
JUNE / 02

KOJIRO SIGHT

소파에서 잔 탓에 온몸이 뻐근한 코지로. 반면 신은 그렇게 잠자는 게 괴로워 보이더니 아주 상쾌한 표정을 올리고 있다. 게다가 야요이까지 코지로의 방에 등장하여 신과 함께 괜히 재잘재잘대는데…. 어제에 이어 코지로의 신경을 건드리려 작정을 했나보다. 뭐 어쨌든 신은 야요이 편에 사무실로 보내고 코지로는 다시 제도대학 도서관으로 가는데 이상하게도 도서관 문이 열려있지 않다. 학생들은 사서 아주머니 이외에는 열쇠를 가지고 있는 사람이 없다며 투덜대며 기다리고 있다. 오오야마가 지각이라…. 할 수 없이 대학은 나중에 다시 오기로 한다.

【弥生】そういうコトだ、じゃあな。

▲죽이 척척 맞는 두 명. 니카이도 좀은 문제가 안되는 강력한 라이벌(그러고보니 니카이도는 아예 기억에서 잊혀지는 중…)

니시나파의 사무실 앞을 지나다보니 아카네가 눈에 띈다. 이 여자가 왜 야쿠자 사무실 앞에 있지? 라고 생각하니 히라마쓰가 살해당했다는 쇼킹한 뉴스를 전해준다. 히라마쓰 역시 장기를 뺏겼다고 한다. 죽은 것은 히라마쓰 말고도 부하 하나가 더 있다고 하는데 부하는 총에 맞아 죽었으며 히라마쓰만이 예의 2명과 동일한 수법으로 당했다는 것을 보면 역시 동일범인 것 같다. 하지만 야쿠자 사무실에서 범행을 벌일 정도면 보통이 아닌데…. 그리고 코지로는 어제의 하무로와의 밀담을 떠올리며 분명 히라마쓰는 오늘 외국의 중요인물을 경호하기로 되어 있었다는 것을 떠올린다. 그것을 아카네에게 물어보니 그녀는 셰리더스 필브라이트가 일본에 와있다는 것을 가르쳐준다.

【茜】ココの若頭の一平ちって ヤクザが殺されたんだよ。

▲아카네=살인사건일까나? 어쨌든 최후의 등장

히라마쓰는 죽었으니 니시나의 고발도 조금은 유리해지지 않을까? 하는 생각에 스도우에게 협력을 요청하러 가이기 사로 가본다. 그런데 의외로 스도우는 코지로를 찾으러 갈 생각이었다며 맞이해주고, 그는 정말로 고발할 거라면 사카기바라 모토코의 수술에 가담했던 사람의 증언이 필요하다며 자기가 돕게 해달라고 청한다. 그도 사실은 아마기와 모토코의 죽음이래 계속 양심의 가책을 느끼며 살아왔고 자신이 어느 정도 해를 입는다 하더라도 그 무거운 짐을 이젠 벗고 싶다고 말한다. 그리고는 자료를 준비할 테니 밤에 다시 가이기 사로 와달라고 코지로에게 부탁한다. 의외로 협력을 쉽게 얻어낸 코지로는 일단 사무실로 돌아가 둘의 상태를 보기로 한다.

【須藤】投獄されることになっても、構わないんだ。

▲그는 그래도 최소한의 양심은 남아있었던 것이다

그런데 야요이는 신이 자신이 잠깐 자리를 비운 사이에 없어졌다며 걱정이 말이 아니다. 일단 야요이를 진정시키고 신을 찾으러 나서는 코지로. 혹시나 맨션으로 돌아갔나하고 집으로 가보니 역시 집으로 돌아오기는 했다. 하지만 상태가 눈의 초점이 없는 것이 꼭 몽유병 환자 같은데…? 하지만 신은 곧 정신을 차리고 자기가 왜 코지로의 맨션에 있는지 모르겠다고 한다. 바깥에 나간 기억도 없다고 하는 걸 보니 뭔가 이상하다. 하지만 일단 사람은 찾았으니 다시 데리고 사무소로 간다. 야요이는 얼마나 걱정했는지 아느냐며 신을 다그치지만 돌아와서 다행이라고 한다. 상황이 이해가 가지 않기는 하지만.

▲신이 뭘하고 있는지는 나중에 보면 안다

지금 시간이라면 오오야마도 학교에 와있겠지라고 생각하고 제도대학으로 가지만 여전히 도서실 문은 열리지 않고 있다. 학생들은 전부 포기하고 돌아가서 입구근처에는 아무도 없다. 도저히 수상해서 카드 한 장으로 간단히 문을 열고(도둑이냐?) 도서관으로 돌입. 도서관에는 이상하게도 전등과 에어컨이 켜져 있는 상태였다. 하지만 일단 관내에는 아무도 없다. 하지만 카운터 쪽으로 가까이 가보니 그곳에는…. 코지로는 연쇄살인 용의자로 몰리기 전에 서둘러 대학에서 몸을 피한다.

▲오오야마의 비참한 모습. 역시 장기는 없다

진정되지 않는 몸을 이끌고 센트럴 어베뉴까지 오기는 왔는데 이번엔 겐자부로가 동네건달을 고용하여 어딘가를 감시하고 있던 현장을 목격하게 된다. 그리고 겐자부로는 건달을 보내고 건물로 들어가는데…그 건물은 이전에도 온 기억이 있는 이마무라의 사무소. 사무소 문 앞까지 쫓아간 코지로가 대화내용을 엿들어보니 상당히 험악한 내용이 오가고 있었고 총성마저 들려온다. 코지로가 뛰어드니 이미 이마무라 측의 외국인 3인이 겐자부로의 총에 맞은 상태였고 이마무라는 겁에 질려 겐자부로에게 총을 겨눈다. 그리고 코지로는 겐자부로를 구하기 위해 생각할 겨를도 없이 이마무라를 쏘고 만다. 처음으로 저지른 살인에 코지로는 충격을 받고 쇼크로 움직이지 못하는 코지로를 데리고 겐자

부로는 서둘러 자리를 피한다.

시간이 흘러 조금은 진정이 된 코지로는 겐자부로에게 이제는 숨기지 말고 사실을 이야기해 달라고 부탁하고 그는 드디어 자신에 관한 이야기를 털어놓는다.

▲이마무라를 쏘는 코지로

▲겐자부로는 코지로에게까지 살해를 하게 한 것에 대해 책임을 통감한다

겐자부로: 그 녀석들은…날 쫓아온 자객이다.
코지로: 자객? 어째서 그런 놈들이…?
겐자부로: 모습을 감출 생각이었지만 이마무라에게까지 내 정보를 부탁할 줄은….
코지로: 이마무라와 아버지를 노리는 녀석들은 한 패였군.
겐자부로: 이마무라를 믿은 건 아니지만 정보가 필요했기 때문에 어쩔 수 없이 접촉했었다. 이걸로 녀석들에게 내 거처를 알려버렸다…실수다.
코지로: 그래서…녀석들은 뭐고 왜 아버지를 노리는데?
겐자부로: 녀석들은 어떤 정보기관 사람이다.
코지로: 정보기관? 어째서 그런 녀석들이 아버지를…?
겐자부로: 내가 녀석들을 배신했기 때문이지.
코지로: 정보기관?
겐자부로: 그래 정보기관이다…일본밖에 모르는 네게는 놀랄 만할 지도 모르겠구나. 하지만 세계적으로 보면 정보기관 사람들이 굴러다니는 곳은 적지 않아. 동유럽에 중동, 남아메리카에서는 고전적인 첩보전이 지금도 왕성하지.
코지로: 그래서…아버지도 그 첩보활동에 한 일 했다는 거군.
겐자부로: 민간인 협력자를 쓰는 케이스는 적지 않으니까.
코지로: 대체 뭘 하고 다닌 거야….
겐자부로: 녀석들이 날 일회용으로 쓰려고 했기 때문에 적대기관과 흥정을 해서 녀석들의 패거리들을 10명 정도 넘겨줬다.
코지로: 그거…엄청 통쾌하겠다.
겐자부로: 한 번에 그렇게 많은 에이전트를 잃은 것은 큰 손실이지.
코지로: 목숨이 노려질 만하네.

하지만 그는 자신이 어떤 정보기관에 있었는지 까지는 가르쳐 주지 않는다. 자신처럼 지명수배 당하고 싶지 않으면 모르는 것이 낫다고 한다. 그리고 이마무라도 어차피 그들에겐 일회용이었으니까 코지로의 신변은 걱정하지 말라고 당부하고 자신은 이 이상 주변인물들을 위험에 처하지 않게 잠시 떠나겠다고 한다. 그리고 야요이는 코지로에게 부탁한 채로 그 길로 모습을 감추고 만다….

▲이번에는 잠시동안의 이별이라고 강조한다. 라고는 했지만…

너무나 쇼킹한 일이 많았던 하루. 그는 정말로 피로한 몸으로 사무소로 향한다. 사무소에 남아있는 것은 자고있는 신을 제외하면 야요이 뿐. 아무리 강한 척하는 코지로이지만 오늘만큼은 위안을 받고 싶은 것이었다.

▲코지로에게도 마음을 의지할 사람은 야요이 뿐이다

야요이: 이봐! 갑자기 뭐 하는 거야?
코지로: 미안해. 조금만 이대로 있게 해줘….
야요이: 신이 일어나면 어쩌려고?
코지로: 신경 안 써.
야요이: …무슨 일 있었어? 내가 힘이 될 수 있다면 도와줄게.
코지로: 괜찮아…단지 조금 힘들 뿐이야. 곧 평소의 나로 돌아갈거야.
야요이: 그래…그러면 코지로 좋을 대로 해. 하지만 하나만 기억해 줘. 난 어떤 일이 있어도 코지로 편이야.
코지로: 무슨 일이 있어도?
야요이: 아아…무슨 일이 있어도야.

안하던 짓을 하니 야요이는 굉장히 걱정스러운 눈초리로 코지로를 바라보지만 이제는 마음이 많이 안정된 코지로. 이제 밤이 되었으니 스도우와 만나러 가이기사로 향한다. 하지만 스도우가 만나자고 했던 일반연구동에는 아무도 없다. 아, 스도우가 있기는 했다. 시체가 되어서…. 스도우에게는 미안하지만 범인으로 몰리면 안되기 때문에 탈출하려 하지만, 루스가 이끄는 육군에게 체포되고 만다. 루스는 드디어 본색을 드러낸다. CIA는 당연한 거짓말. 코지로는 알지 못하는 곳으로 끌려가고, 신 역시 야요이를 구하기 위해 그들에게 끌려가고 만다.

▲마리나 편의 6일째를 클리어하고 나서야 스도우의 시체가 등장. 이야기가 진행된다.

▲악역다운 등장

▲다행이 신이 끌려감으로서 야요이는 무사. 이야기는 미국으로…

아침에 눈을 뜨니 토아는 여전히 한밤중, 야요이는 벌써 담배 몇 대 태운 모양이다. 야요이는 아침에 왔다며 팩스를 건네주는데 팩스에는 루스가 마리나를 SP에서 해제시켰다는 통보가 쓰여있었다. 조금 시간을 가지고 쉬라는 본부장의 당부와 함께. 어제 마리나의 말에 곧바로 반응을 보인 모양이다. 토아도 슬슬 눈을 뜨고 야요이도 마리나의 맨션을 뜬다.

▲필자에게도 마치 우리 집을 자기 집처럼 사용하는 친구가 있다

야요이: 그럼 난 갈게.

마리나: 응, 야요이도 일 열심히 해!

야요이: 열심히 할 정도도 아니지만…

마리나: 또, 왜 그래! 좋아서 하는 거잖아?

야요이: 글쎄? 단지 상황에 말린 것뿐일지도 몰라. 난 지금이 정말 좋은 건지 어쩐지…모르겠어.

마리나: …

야요이: 좀 앞뒤 생각 안 하고 아버지의 뒤만 쫓아온 것 같아. 정신차리고 보니…. 아니 뭐…지금은 지금이야. 탄식할 건 아무 것도 없어.

마리나: 대단해, 야요이는. 언제나 그렇게 어떤 상황도 받아들일 수가 있어서 말야.

야요이: 아서라. 난 마리나가 생각하는 정도로 슈퍼맨이 아냐. 단지 지금을 받아들이지 않으면…이제부터 어떡해야할지 모르잖아?

마리나: 응, 그렇지.

야요이: 자기가 정하는 거야. 뭐든지. 그리고 책임은 자기가 지는 거야.

마리나: 내가 할 수 있을까….

야요이: 못하면 친구실격이다.

둘은 서로를 격려하면서 아침 작별인사를 나누고 남은 마리나는 사건과 인물들, 그리고 루스의 이 당돌한 행위 등등에 관하여 또 골몰하지만 결국 머릿속에서 엉킬 뿐. 모처럼 얻게된 시간이다 라고 생각하고 마리나는 간단하게 토아의 호위에만 집중하기로 한다. 일단은 토아를 데리고 간만의 방 청소를 시작하는데.

▲방 청소 중에 갈갈이 찢긴 자신의 사진을 발견하는 마리나

차를 마시려는 찰나에 타카바타케에게서 전화가 온다. 그는 마리나가 자택근신이라고 본부장에게 들었다는데. 대체 본부장은 어떻게 이야기를 한 건지…. 그건 그렇고 그는 또다시 2명의 살인 피해자가 나왔다는 사실을 알려준다. 즉시 서로 달려가는 토아와 마리나.

본부장은 마리나를 보고 왠지 그녀가 움직이지 않았으면 하는 낌새를 풍긴다. 어쨌든 사건에 대해 들어보니 장기를 빼앗긴 것은 한 명인 듯하다. 피해자는 니시나파의 히라마쓰와 그 부하. 그 니시나파는 니시나 유전자연구소의 소장의 아버지가 보스로 있으며 이전의 두 번째 피해자도 니시나의 아들이 다니는 중학교의 학생이라는 연결선이 나타나기 시작한다. 하지만 본부장이 걱정하는 것은 이제는 정치문제까지 개입되었기 때문에 뒤에서 움직이는 무언가까지 밝혀내야 한다는 것이다.

▲본부장도 슬슬 짜증스러운 표정을 드러내기 시작

▲마리나 마마라는 말을 듣자 타카바타케는 어두워진다

타카바타케가 호조에게 할 이야기란 것은 살인사건에 관한 것이 아니었다. 또, 그 XTORT의 정보, 이전의 교통사고 사망자에 관한 실험경력은 찾을 수 없었지만 사카기바라 모토코에 대한 실험전력은 꽤나 많았고 그 모토코가 거절반응을 무시하는 특수한 DNA BRINGER의 소유자였다는 것을 알게되었다는 것이다.

사무실로 돌아와 본부장에게 루스에게 받은 제의에 대해 털어놓은 마리나. 본부장은 그제서야 납득이 간다는 표정을 짓는데. 그런데 본부장의 말에 따르면 샤사가 연구를 마치고 자택에서 쉬고 있다고 한다. 어제 본부장에게 들은 전문을 완전히 잊은 마리나는 마침 잘 되었다며 샤사를 만나러 경찰서를 나서 샤사의 집으로 간다. 그러나 마리나는 샤사 자택에 도착하여 완벽한 패닉 상태에 빠져버리고 마는데….

▲토아를 일단 경찰서에 두고 나갔던 마리나. 이것은 어쩌면 훌륭한 선택이었을지도

▲샤사 노발티스도 희생자가 되고 만다…

떨리는 손으로 본부장에게 연락을 거는 마리나(번호는 몇 번 틀려도 상관없다). 본부장은 이쪽에서도 한 명이 죽었다며 7일간에 6명이나 죽은 사실에 경악한다. 그는 이 사건을 공안만으로 맡는 것은 무리라고 판단하고 침착하게 마리나에게 그녀의 아파트로 갈 것을 지시한다. 해질 무렵 그녀의 아파트에 도착한 것은 본부장이 아닌 히무로. 그녀는 토아를 동반하고 있었다. 히무로는 마리나와 토아는 오늘 이 맨션에서 오늘 한 발짝도 나오지 않았고 경찰서에 갔던 것은 단순히 처분에 관한 것이라 곧장 귀가했다는 시

나리오를 제시한다. 본부장은 마리나를 쉬게 함으로서 전력을 보존하고 싶었던 것이다. 히무로는 토아가 16시간 내로 본서로 가야 한다는 명령이 떨어졌다는 것도 알린다. 그리고 본부장은 그 16시간을 최대한 질질 끌 생각이라는 것도. 히무로의 설명에 따르면 왠지 분위기가 토아가 본서로 가면 안 되는 듯 하다. 히무로는 토아의 이동과 마리나의 상태를 보러 맨션으로 온 것이라고 설명을 마친다. 그리고 마리나는 토아에게 아버지가 살해당했다는 슬픈사실을 통보한다.

▲통곡하는 토아. 하지만 이 사건의 범인은…

토아를 울다지쳐 잠들고 히무로는 떠나기 전에 토아와 아르카, 그리고 사카기바라 신이 모토코의 특수 DNA를 계승하고 있다는 사실을 알려준다. 그리고 토아도 샤사의 딸이 아니라고 한다. 그리고 루스와 히무로의 접선을 감시하러 가는 히무로에게 마리나는 자신에게 대신 가게 해달라고 부탁한다. 범인을 자기 손으로 잡고 싶은 마리나의 마음을 알았는지 히무로는 그것을 승낙한다. 이리하여 마리나는 영사관으로 향하지만 이미 그전에의 목격을 들켜있는 상태였다. 하무로는 곧바로 마리나에게 접근, 루스에게 마리나를 안내한다.

▲정치가는 이기는 싸움밖에 하지 않는다

▲몸수색을 당하는데…연령제한 게임의 분위기가 물씬 풍긴다

루스의 방으로 안내되었지만 루스의 모습은 보이지 않는다. 샤워 소리가 들리는 걸 보니 샤워실에 있는 듯. 팔자도 좋다고 생각하고 방을 돌아보던 마리나는 어떤 서류를 발견한다. 거기에는 필브라이트와 아시아 대륙 전반의 마약거래 리스트가 적혀있었다. 카탈로그에 구좌번호까지. 기억할 수 있는 만큼 기억하려는 그녀였지만 서류를 보는데 정신이 팔려 루스가 바로 뒤에까지 접근하는 것도 모르고 있었다. 그리고 루스는….

▲필브라이트의 마약거래 루트가 적힌 비밀서류

▲하지만 루스에게 발각되고

▲?!

정신이 드는 마리나. 서서히 밝아지는 시야에 들어온 것은 토아가 아닌, 온몸에 붕대를 감은 여자아이이다. 그녀가 이전의 오락실 이야기를 하자 마리나는 '또 하나의 토아'라고 말하지만 그녀는 조금 다르다고 대답한다. 마리나는 자신이 루스에게 당한 것을 기억하지만 그 여자아이는 마리나의 상처는 곧 나을 것이며 치료하는 데에 자신의 몸을 이용했다는 이상한 말을 한다. 마리나가 의문점을 물으려 할 때 슬쩍 사라지며 다음에 만날 때는 반드시 마리나는 살 수 있다고 말을 남긴다.

▲토아? 인줄 알았지만…

▲신하고 상당히 비슷하게 생긴 이 여자아이가 아르카 노발티스. 살인 사건의 범인이다

니시나: 이 애를?
루스: 이 여자는 필요없어.

다시금 정신이 든 마리나는 주변이 매우 어둡다는 것을 느낀다. 만지고 보고, 서서히 시야가 어둠에 익숙해짐에 따라 여기가 연구소인지는 확실치 않지만 쓰레기장이라는 사실을 알아낸다. 그리고 자신의 통신기를 찾아내는 데에도 성공한다. 어디로 나가야 할지 여기저기를 쏘다니다가 어디론가 빠져서 떨어지는 것을 느낀다. 어딘가 다른 곳으로

▲마지막으로 장기를 뺏기는 자는 바로 타카바타케였다

【アルカ】だからいつまでも、トアを乗っ取っていることは出来ないけれど。

▲아르카가 사용한 살에 법은 몸을 바꾸는 것. 신과 토아, 모두 가능했던 것이다

오기는 왔지만 어디인지는 모르겠고 사방은 어둡고 밀폐된 공간. 어딘가의 터널 같기도 하지만 어딘지 확실히는 알 길이 없다. 게다가 공간에는 가스가…. 마리나는 점차 의식이 멀어짐을 느낀다. 그리고 다시 정신이 들었을 때 눈앞에 펼쳐진 것은 잔인하게 살해된 타카바타케의 시체. 그리고….

여자아이: 정신이 들었어?
마리나?: 너는…아까…음? 목소리가 이상해?
여자아이: 후후…아직도 눈치 못 챘어? 지금 너는 토아 노발티스야.
마리나?: 에?
여자아이: 너는 방금 타카바타케라는…사람의 내장을 가지고 막 돌아온 거야.
마리나?: !!
여자아이: 이걸로 대충 모였나….
마리나?: 무, 무슨 말이야?
여자아이: 뭘까? 그런데 감각은 어때? 확실히 내가 보여?
마리나?: 에?
여자아이: 얼굴을 들어. 계속 그런데서 쭈그리고 있어도 소용없어.
마리나?: ….
여자아이: 여기는 니시나 유전자 연구소의 일부. 장래 건물을 확장하기 위해 준비된 공간을 이용한 내 방이야.
마리나?: 너는?
여자아이: 벌써 몇 번이나 만났잖아. 하지만 이 모습으로 만나는 건 이제 두 번째네.
마리나?: 아르카…XTORT로 소생된 토아의 쌍둥이 누나….
아르카: 명답이야.
마리나?: 살아있었구나?
아르카: 살아있다…뭐, 살아있다고 할 수 있을지도.
마리나?: ?? 내가 오락실에서 만난 것도 너지? 아무도 없는 오락실에 나타난 것도.
아르카: 뭐, 그렇지.
마리나?: 하지만 어떻게 해서…?
아르카: 지금 마리나도 같은 짓을 하고 있잖아.
마리나?: 에? 무슨…?
아르카: 아까 넌 자신의 목소리가 이상하다고 했지?
마리나?: 응…. 이상해. 이 목소리.
아르카: 알아차리지 못하는 건 거의 익숙해졌다는 증거야. 걸을 수도 있을 걸.
마리나?: 어? 진짜다….
아르카: 오늘밤 하루만 토아를 빌려줄게.
마리나?: 무슨 뜻이야?
아르카: 그러니까 지금의 넌 토아 노발티스란 말야! 요령이 없네, 정말!
마리나?: !!
아르카: 이게…모든 것의 계략이야.
마리나: 대체 어떻게 돌아가는 거야?
아르카: XTORT의 힘 중의 하나야. 아버지가 연구하고 있던 분야였지.
마리나: ??
아르카: 근본이 하나인 소립자는 전하를 공유할 수 있어.
마리나: 만약 거리가 떨어졌다고 해도…시간은 걸리지 않아.
아르카: 그래. 우리들 자매는 같은 물질로 이루어져 있는 거야. 그리고 마리나…네 몸에도 나와 같은 장기와 신경이 들어있어.
마리나: 거짓말….
아르카: 더욱이 그것들은 단백질 로봇에 의해 본래의 마리나 것으로 변하지…. 그래서 언제까지나 토아에게 옮겨 타고 있을 수는 없지만.
마리나: 얼마나 가?
아르카: 마리나의 경우는 가슴의 파손일 뿐이니까 그렇게 시간은 걸리지 않을 거라고 생각해. 하룻밤 지나면 네 몸은 완전히 원래대로 돼.
마리나: 답례를 해야만 할까…? 적어도 날 구해줬으니.
아르카: 어렵네. 살아있는 게 좋다고는 할 수 없으니까.
마리나: ?
아르카: 살아가는 것에 따라 많은 굴욕과 고통을 받는 경우도 있어. 적어도 나는 교통사고가 났을 때, 죽어야만 했어.
마리나: 그, 그런말 하지마.
아르카: 그럴까? 소생되었기 때문에 나는 계속 여기서 살게 되었어. 어둡고 축축하고 태양빛도 볼 수가 없어. 이 많은 장치로부터 떨어져서 살수도 없어. 아냐…그건 내 일이니까 괜찮을 지도 몰라.
마리나: ??
아르카: 나를 살리는 데에 따라 치루어진 희생. 내가 그때 죽었으면 많은 사람들이 목숨을 잃지 않고 넘어갈 수 있었어.
마리나: 역시 너니?
아르카: 내가 기억하는 한 전부는 말이지.
마리나: 아르카, 가르쳐 줘.
아르카: 이런 곳에 언제까지나 쭉 있을 시간은 없다고 생각해 마리나.
마리나: 왜?
아르카: 넌 지금 어딘가에 살아 있을 거야. 하지만 방치해두면 쇠약해져 버려.
마리나: 응, 아마도.
아르카: 모처럼 토아에 옮겨 탔으니까 어떻게 해봐 마리나. 네가 있는 장소를 밝히지 않으면 안돼.
마리나: 어딘지는 이미 알았어. 그냥 느낌이지만.
아르카: 구하러 안 가?
마리나: ….
아르카: 안갈 거면 토아는 돌려줄래?
마리나: 그녀는 지금 어떻게 돼 있지?
아르카: 지금 여기 있잖아.
마리나: 그게 아니고 그녀의 정신이라고 할까? 의지라고 할까….
아르카: 자고 있는 것과 같아. 괜찮아. 단지 때때로 일어날 때도 있지만. 그럴 때는 딱 이중인격같은 상태가 되지만 말이야.

▲통신기도 사용하고 토아의 몸도 사용하여 최후의 시도를…

▲몇 번의 좌절 끝에

▲극적으로 본부장을 발견하는 데에 성공한다

마리나: 그래….
아르카: 자, 가.
마리나: 날 밖으로 내보내도 돼?
아르카: 뭔가 안돼는 거리도 있어?
마리나: 난 전부 알아버렸다고?
아르카: 후후후…. 날 바보로 알아? 난 언제든지 토아에게 옮겨갈 수 있다고?
마리나: !!
아르카: 만일의 경우 토아 자신을 죽일 수도 있어. 그렇잖아? 좀 높은 곳에서 떨어지기, 차도에 뛰어들기, 선로에 눕기. 토아의 몸은 맘대로야…. 마리나가 지금 어딜가서 뭘하고 뭘 말하든지 그런 건 문제가 아냐.
마리나: 마지막으로 가르쳐 줘.
아르카: 뭘?
마리나: 왜 날 구했어?
아르카: 이건 누군가에게 알려야 해. 너는 딱 좋은 위치에 있었던 사람….
마리나: 거기에 무슨 의미가 있지?
아르카: 글쎄? 그냥 그렇게 생각했을 뿐이야. 내가 생각해도 몰라.
마리나: 그런 무책임한?
아르카: 그래? 마리나도 그렇잖아? 자기 자신에 대해서도 모르고 다른 사람은 더 모르고.
마리나: ….
아르카: 아, 빨리 가야지.
마리나: 네…네 바램은 뭐야?
아르카: 내 꿈은…몸을 전부 되찾아 여기서 나가는 것. 그것 뿐이야.

※이후 좀 진행이 막연한데 바깥으로 나오게되면 아무 곳에나 이동하여 보다(見る)를 반복한다. 원래의 마리나의 몸으로 돌아오면 토아에 옮겨 탄다(トアに乗り移る)와 접속을 끊는다(接續を切る)를 반복한다. 반복하다보면 자동으로 이벤트가 진행된다. 아무리 옮겨 타도 이벤트가 진행되지 않으면 그 외의 커맨드들을 사용하고 다시 반복한다. 그런 식으로 반복하다가 경찰서에서 보다와 말하다를 사용하여 본부장과 히무로가 등장할 때까지 노가다(…)를 하다보면 6일째가 지나가게된다.

✳ MARROW JUNE.03 ✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

MARROW JUNE / 03

※7일째는 멀티 사이트가 하도 많아서 한 쪽 만으로는 도저히 이야기를 진행할 수가 없다. 계속해서 조용하다가 갑자기 다발적인 멀티 사이트에 로딩이 괴로운(…)사람들이 많을지 모르지만 가장 중요한 시나리오이므로 참고 진행해주기를.

MULTI SIGHT

▲꼴이 말이 아니다

마리나: ……하하하하하. 사, 살아있어…나, …우…이, 이렇게 자기가 무사한 것에 기쁨을 느끼다니…. …코, 코는 이미 마비됐고…. 아무 냄새도 안나…안다. 여, 여자를 쓰레기장에 버리다니…. …루스…년, 자, 봐라, 살아있다. 훌쩍…훌쩍….
본부장: 마리나군.
마리나: ……아, 본부장, 헬로헬로~.

▲마리나의 생환을 맞이해 주는 본부장…그리고 새로운 임무

본부장: 목소리가 헤롱헤롱 대잖아 마리나군.
마리나: 당연하잖아요!
본부장: 아무리 나라도 이번만큼은 포기라고 생각했는데 말야.
마리나: 저기 말이죠….
본부장: 죽으면 천국, 살아있으면 지옥. 그게 이 세계다.
마리나: 확실히…죽는 쪽이 나았을지도…. 루스는 잘도 계속하네요.
본부장: 오늘 오후, 루스가 떠난다.
마리나: 미국으로…토아를 태우고?
본부장: 필브라이트 회장, 세리더스 필브라이트. 그는 무거운 암에 걸려 의식불명의 몸.
마리나: 후….
본부장: 죽음은 필지. 길어야 2주. 내일 죽어도 이상하지 않은 상태라고 한다.
마리나: 하하하, 뭔가 했더니.
본부장: 10년 전의 재림이라는 거다. 10년 전, 일본의 정재계를 움직이는 남자가 불치의 병으로 쓰러졌다.
마리나: ….
본부장: 그를 죽이려 했던 자, 살리려 했던 자, 수많은 힘이 교차하고 난입하여 그리고 혼란되었다. 하지만 하늘은 그 남자의 편을 들었다.
마리나: 남자의 이름은…하무로 긴.
본부장: 그는 사카기바라 모토코의 몸을 써서 XTORT에 의해 목숨을 건졌다.
마리나: 과연.
본부장: 하무로는 필브라이트의 후견을 받고 있다. 그의 영향력을 늘리기 위해서도 세리더스 필브라이트의 부활은 어떻게든 해내지 않으면 안되지.
마리나: 공안 6과는 어디에 붙죠?
본부장: 내각관방 장관의 명령서에는 단 하나.
마리나: 꿀꺽.
본부장: 같은 비극을 반복하면 안 된다. 그것뿐이다.
마리나: 그렇게 나와야지.
본부장: 정오, 필브라이트의 전용기가 일본에 온다. 하무로는 세리더스 필브라이트, 루스 브래처포드의 SP를 경찰청에 요청했다.
마리나: 하! 바보 아냐?
본부장: 경시총감은 우리 공안 6과를 임명했다. 공안 제 6과는 이 중대한 임무에 호조 마리나를 발탁, 여기서 임명한다….

잠시 집에 들르고 경찰서에 도착, 본부장에게 보고를 마치고 마리나는 토아와 신을 구출하기 위해 공항으로 향한다. 장소는 바뀌어 공항. 루스 일행은 이제 요청한 SP만이 도착하기를 기다리고 있었다. 그리고 붉

▲말투부터 바뀐다. 원래부터 심성이 착하지가 않은 듯

PlayStation POWER 공략왕!

은 머리의 건강발군의 여성 에이전트가 도착, 루스의 얼굴은 흙빛이 되고…. 다시 죽이겠다고 큰소리를 치지만 이미 일본에서는 필브라이트가 100% 불리한 상황에서 마리나를 어떻게 한다는 것은 루스에게 불가능했다. 마리나는 선뜻 비행기에 올라타고 미국으로 향한다.

비행기에서 토아와 만나지만 마리나나 토아나 자유로운 몸은 아니다. 문제는 어떻게 토아를 구해내느냐 하는 것인데…. 일단 지금은 방법이 없다. 비행기를 돌아다니며 여기저기를 구경하던 중 지하로 통하는 사다리를 발견한 마리나. 하지만 지하에는 뭔가 비밀스러운 방에 수상한 경비원이 지키고 있었다. 마리나는 급소 일격으로 경비원을 다운시키고 상자에 처넣은 후 이 수상한 곳을 살펴본다. 누군가가 이 곳에 갇혀있는 모양이다. 문을 두드리니 안에서 반응이 오는 것을 보면. 그런데 어떻게 문을 여는지는 모르겠고…대충 이거저거 만지다보니 다행히도 문이 열린다. 갇혀있던 것은 신인가? 라고 확인하려는 찰나 비행기는 이미 착륙, 루스가 마리나를 찾고 있다. 어쩔 수없이 물러나서 비행기를 내린다. 하지만 토아와는 강제로 헤어지게 되고 마리나는 루스와 함께 세리더스 회장을 맞이하러 간다. 회장은 거의 다 죽어가는 시체와도 같은 상황이었다.

▲토아와는 생이별…

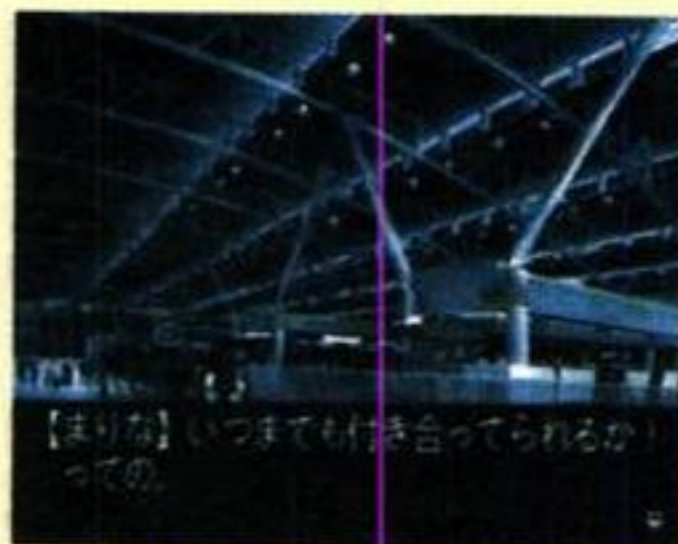
▲세리더스 회장의 가여운 몰골. 여기서 코지로로 체인지다

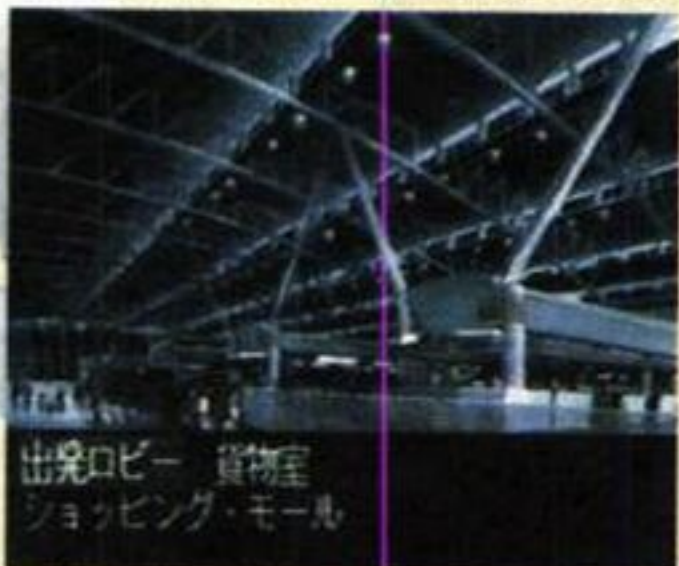
한편 코지로는 신과 함께 독방에서 뻗어있을 수밖에 없는 신세에 처하고 만다. 기나긴 기다림의 시간도 지쳤는지 코지로는 방여기저기를 둘러보며 나갈 방법을 궁리해본다. 그런데 바깥에서 문을 두드리는 소리가? 여기서도 문을 두드려서 열어달라고 메시지를 전달해본다. 뜻이 통했는지 문은 열리고 둘은 드디어 바깥으로 나갈 수가 있게 된다. 이상하게도 바깥에는 아무도 없고…. 어쨌든 찬스다. 신과 함께 비행기를 내려 공항까지 도주하는 데에 성공.

▲또다시 멍한 상태의 신. 참고로 신의 정면에 들어있는 것은 C-4 플라스틱 폭탄

▲지하 통로에 들어와서 마리나로 체인지하면 마리나가 지나갈 수 있다

공항 쇼핑 몰에 도착한 필브라이트 사람들. 그런데 신과 코지로가 없어졌다는 보고를 듣게 된다. 모든 부하들이 둘을 찾아 흩어지고 마리나 역시 루스에게 끌려다니며 둘을 찾게 되지만 공항 내에는 없는 듯 하다. 한 바퀴를 돌아도 보이지 않으니. 이때 마리나는 루스가 부하를 혼내고 있는 사이에 탈출 성공! 제멋대로 돌아다니기에 나선다.

▲일단 공항을 다 돌고

▲혼자된 후에 체인지

중간에 루스를 목격한 신과 코지로는 자신들의 신분 증명을 위해 루스를 다시 찾아나선다. 단, 신은 나돌아다니면 위험하므로 화장실에 숨겨놓고. 그런데 문제는 공항 구석구석을 뒤지고 돌아왔더니만 신도 온데간데없다. 대신 필브라이트 수행원의 참혹한 시체가 남아있을 뿐. 이젠 루스와 신을 동시에 찾아야 하는 골치하픈 문제에 직면하게 된 것이다.

▲일단 갈 수 있는 곳은 다 가서 모조리 조사

▲그리고 쇼핑몰로 돌아가면 이 이벤트를 볼 수 있다 (마리나로 체인지)

마리나는 지하 통로에서 활주로로 나가던 중에 신을 발견하고 추격에 나서지만 그는 마리나를 보고는 도망을 친다. 마리나도 신뢰받

▲이 이벤트가 발생하면 체인지

고 있지 않은 것인가…. 하지만 그것은 알 길이 없고 되려 루스에게 걸리고 만다. 그런데 다시 보고가 들어온다. 토아가 없어지고 루스의 부하 하나가 화장실에서 죽었다는 것이다. 열받을 대로 받은 루스는 화풀이로 이를 발견한 부하를 쏴죽이는 잔인함을 보여준다.

다시 모든 공항을 이 잡듯 뒤지는 코지로. 그런데 지하 창고에서 총성을 듣게 된다. 주변의 기계실에 가보니 거기에는 토아라고 알고있는 소녀의 난사당한 시체가 뒹굴고 있을 뿐이었다. 이렇게 되면 신의 안전도 보장할 수 없다. 혹시 신도 비슷한 꼴이 되어있는 것은 아닐까….

▲다시금 공항의 모든 장소를 뒤지고

▲이 자리에서 총성이 들리면 성공

▲사체를 조사하고 방을 떠난 후에 체인지

가뜩이나 회장의 생명이 경각에 달려있는데 두 도너는 보이지 않아 미칠 듯한 루스. 곧바로 그 심정을 부채질하는 뉴스가 전해져온다. 그것은 바로 토아 노발티스의 죽음. 그것은 루스에게도 마리나에게도 엄청난 쇼크였다. 이젠 틀렸다고 판단한 루스는 회장의 소생은 포기, 철수하기 위해 비행기에 오른다. 단, 심문대상인 마리나를 잡아서 함께.

신을 찾아 헤매지만 신은 발견되지 않고 이상하게도 다시 보일러실로 가보니 토아의 시체가 없다. 기이한 일의 연속 발생. 게다가 쇼핑몰로 돌아와보니 신은 필브라이트의 요원에게 붙잡혀있고 결국 코지로도 다시 잡히게 된다. 둘은 다시 비행기로 끌려가게 된다. 이번엔 독방 신세가 아니라 수행원들의 엄격한 감시 사이에서 말이다.

▲이 보고이벤트 후

▲모든 커멘드를 전부 실행해보자. 이것으로 마리나의 7일째는 종료. 코지로로 체인지다

▲수행원들은 다 쓰러진다. 안전벨트의 힘을 여실히 보여주는 한 컷

▲구경차 미국으로 날아온 미마사카

▲마리나 탈출성공

▲잡혀버린 신. 그 동안 신은 2명을 죽이고 비행기에 무언가 장착을 했다

▲금새 비행기가 반응을 보이는 것을 알 수 있다

▲루스에게 작별인사

▲루스는 그대로 기체와 운명을 함께 한다. 가장도 아닌 것이…

▲코지로(와 신) 탈출성공

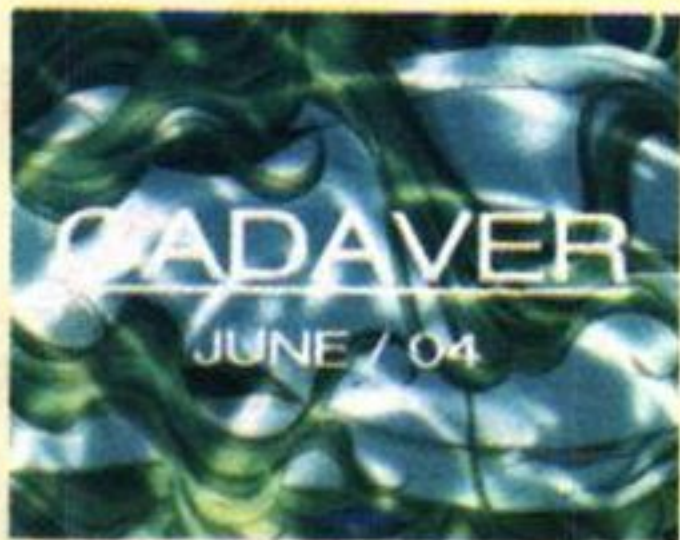
CADAVER JUNE.04

CADAVER
JUNE / 04

※에필로그는 에필로그를 펼쳐나가는 주인공에 따라 내용이 약간 달라지게 된다. 특별한 진행도 없는데다가 이 자체가 엔딩이므로… 독자들의 감상 몫으로 돌리고자 한다. 일본어를 읽던 모르던 결국 엔딩에서 밝혀지는 사실은 아무 것도 없기 때문이다. 8일, 아니 게임시작 전의 하루를 포함하여 9일 동안 일어난 일련의 참극에서 이어지는 연결고리. 그리고 아르카의 살인동기. 꾸준히 수조 속에서 보존되어 있던 모토코. 마지막으로 죽음을 맞이하는 사카기바라 신…. 이들이 과연 무엇을 말하고자 했는지는 플레이어들 스스로 찾아야만 할 것이다.

EPILOGUE

▲니시나의 죽음

▶이 여성이 사카기바라 모토코…. 게임처음부터 우리는 이 인물을 보아 온 것이다. 등골이 오싹한 게임구조

▲아르카는 드디어 목적을 이루었는가?

▲지금은 신이 아니다

▲신의 최후. 어째서 신이 죽어야만 했을까…는 각자의 판단이다

▲코지로와

▲마리나. 둘은 2년 후에 만나게 된다

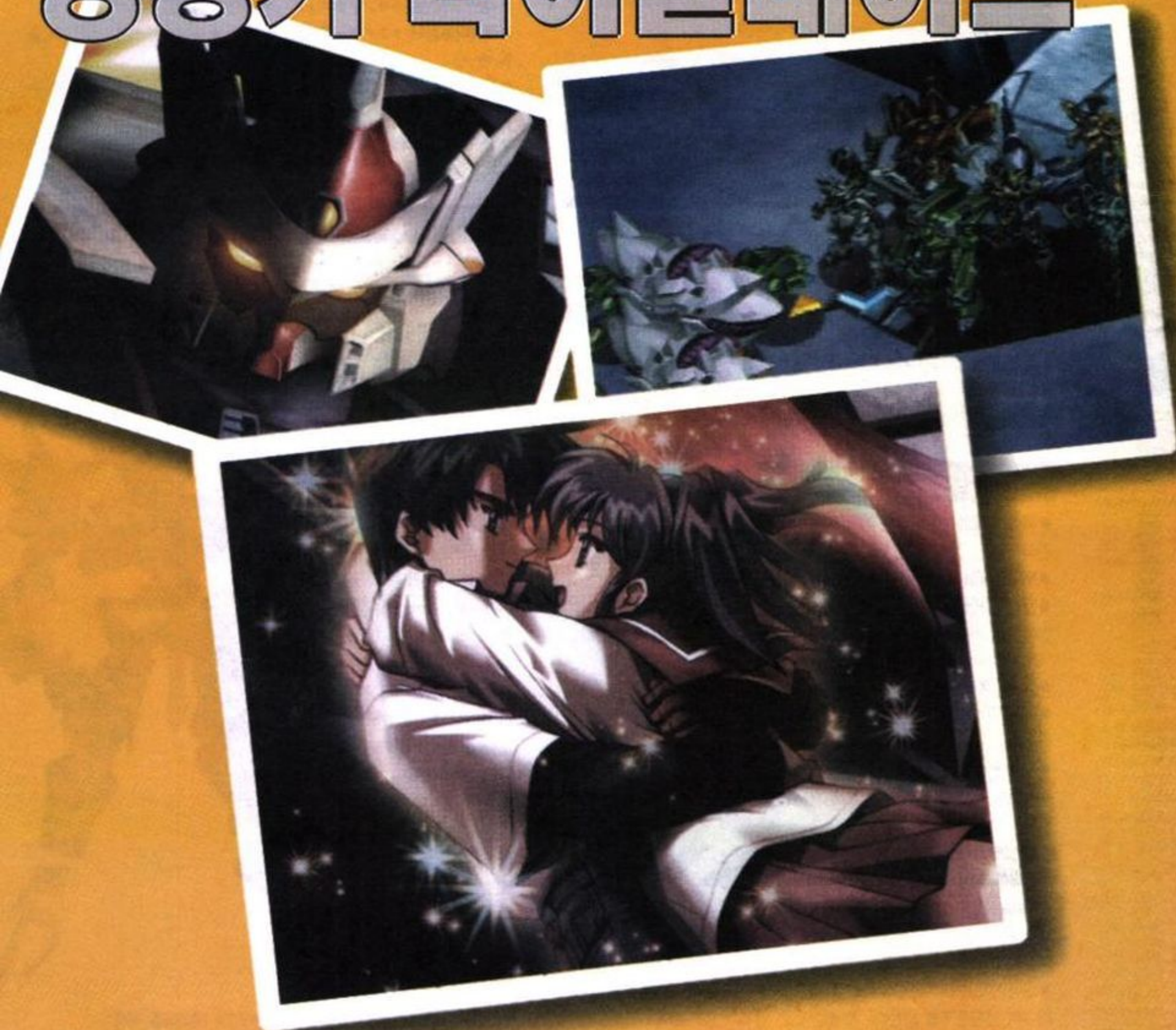
▲그리고 이들을 지켜보는 아르카. 이것으로 이브 제로는 막을 내린다

AFTER WRITING

이브 제로의 흡인력은 실로 대단했다. 비록 모든 대사를 스킵하지 않고 진행했기 때문에 굉장히 오랜 시간이 걸리기는 했지만 그래도 언제 시간이 지나갔는지 모를 정도로 플레이할 수 있었다. 하지만 즐겁다…라는 느낌은 없었다. 물론 게임이라는 측면에서 볼 때는 재미있는 작품이지만 게임에서 일어나는 참극을 보면서 즐겁다라고 느낄 수 있을까…. 왠지 감정이입이 되는 캐릭터들이 상당히 많았는데 그러한 캐릭터들이 죽어나갈 때의 쇼크란 이루 말할 수가 없다. 혹자들은 칸노 히로유키가 빠진 작품에 의미는 없다고 떠들어대지만 어디까지나 개인차이. 어쨌든 수작이다. 문제는 오프닝에서 엔딩을 엿볼 수 있다는 치명타가…. 여하튼 PS2도 등장했는데 철지나기 전에 반드시 한 번 플레이해보기 바란다.

●장르:S · RPG ●제작사:윙키소프트 ●발매일:3월 23일 ●발매가:5,800엔

윙키소프트의 첫 작품은 연애물이었다!

성령기 라이블레이드

그래픽	★★★★
사운드	★★★
조작성	★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

반프레스토에서 독립한 윙키소프트가 처음으로 만든 작품. 그래서 그런지 과거의 마장기신이라는 게임과 분위기가 상당히 비슷하다. 저번 달에 나온 모 게임의 영향인지 이 게임도 오프닝이 2개씩이나! 이러한 오프닝 화면만 볼 때에는 정말 압권이 아닐 수가 없지만… 역시 게임자체는 약간 미니악한 느낌이 든다. 하지만 역시 등장하는 여성캐릭터가 예쁘다는 이유 하나만으로 즐길 만한 가치는 충분하지 않을까?

Special Thanks : 준메이님

공략 … 流星

기본적인 조작법

패드 설명

버튼	기능
방향 키	분기의 선택, 전투시 유닛의 이동, 메뉴의 선택 등
○	선택 결정
X	선택 취소
□	커서를 빨리 이동시킨다. 프라이베이트 파트에서는 대쉬를 할 때 사용.
△	프라이베이트 파트 메뉴를 불러온다.
L1	전투시 자세를 좌측으로 잡는다.
R1	대사를 빨리 넘긴다. 전투시 자세를 우측으로 잡는다.
START	중간 동영상을 건너뛴다.

전투메뉴 설명

●**이동(移動)** : 해당 유닛을 이동시킨다. 이동시킬 수 있는 범위는 파란색으로 표시된다.
●**공격(攻擊)** : 적을 공격할 때 사용된다.
●**신뢰(信賴)** : 로봇대전의 정신커맨드에 해당되는 파일럿의 특이한능력을 사용할 수 있다.
●**수리(修理)** : 아군 유닛의 고갈된 HP를 회복시킨다.
●**보급(補給)** : 아군 유닛의 고갈된 탄약을 채워준다.
●**능력(能力)** : 말 그대로 해당 유닛의 능력치를 본다.

전체메뉴 설명

●**페이즈 종료(フェイズ終了)** : 아군의 턴을 끝내고 상대편에게 턴을 넘긴다
●**부대표(部隊表)** : 유닛의 부대표를 볼 때 사용한다.
●**반격명령(反擊命令)** : 반격시의 행동패턴에 대해 설정할 수 있다. 설정메뉴는 차례대로 「매뉴얼」, 「반드시 반격한다」, 「적극적으로 가라」, 「무리를 하지마」, 「반드시 방어해라」이다.
●**작전목적(作戰目的)** : 승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.
●**임시퇴각(撤退)** : 사용하게 되면, EXP · 자금이 그대로인 상태로 서브타이틀로 돌아갈 수 있다.
●**시스템(システム)** : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●**세이브(セーブ)** : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.

인터미션메뉴 설명

●**세이브(セーブ)** : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
●**스테이터스(ステータス)** : 유닛과 파일럿의 상태를 본다.
●**유닛개조(ユニット改造)** : 유닛의 최대HP와 장갑을 개조한다.
●**프라이베이트(プライベート)** : 이 게임의 최대묘미. 전함 내를 돌아다니며 인간관계를 쌓는다. 자세한 것은 뒤에 서술하겠다.
●**야마토체크(ヤマトチェック)** : 야마토가 토우야에 대한 여성캐릭터들의 호감도를 보여준다.
●**시스템(システム)** : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●**다음으로(次へすすむ)** : 인터미션을 끝내고 다음 시나리오로 넘어간다.

시스템 내 커맨드

●**가려져 있는 유닛의 표시(物陰で見えないユニットの表示)** : 어떤 자연의 장애물 때문에 가려서 유닛이 보이지 않는 것을 방지한다. 즉, 형체가 통과해서 보이게 한다.
●**유닛의 색깔로 표시(ユニットの色分け表示)** : 설정을 ON하게 되면 아군유닛은 청색, 적 유닛은 적색, NPC는 황색으로 표시된다.
●**스퀘어표시(スクエア表示)** : 설정을 ON하게되면 전술맵 상에 스퀘어(사각형의 헥스)가 표시된다.
●**커서이동(カーソル移動)** : A타입과 B타입으로 나뉘어져 있는데, A타입은 커서 자체를 움직여서 선택을 할 수 있으며, B타입은 커서를 맵의 헥스 단위로 움직여서 선택을 할 수 있다.
●**사운드(サウンド)** : BGM을 스테레오인지 모노인지 결정한다.
●**사운드테스트(サウンドテスト)** : 게임 중에 사용된 BGM을 들어본다.
●**캐릭터설정(キャラクター設定)** : 게임 중에 등장하는 캐릭터의 정보를 볼 수 있다.
●**유닛설정(ユニット設定)** : 게임 중에 등장하는 유닛의 정보를 볼 수 있다.
●**추억앨범(思い出アルバム)** : 지금까지 본 이벤트와 엔딩을 모두 볼 수 있다.

프라이베이트! 프라이베이트!

이 게임의 진정한 재미는 여기에 있다. 모두 5층으로 이루어진 전함 리버펜 내를 돌아다니면서 인간관계를 원만하게 만들어서 캐릭터간의 신뢰도를 높이는 것인데 말이 좋아서 신뢰도지 누가 뭐 좋다고 남자캐릭터와 신뢰도를 높게 하겠는가? 물론 신뢰도를 높으면 그에 상응하는 만큼 플러나가 늘어나긴 하지만 역시 남자캐릭터는 소외받을 것이다. 자연스럽게 여성캐릭터들만 상대하게 되고, 결국은 신뢰도 = 호감도라는 공식이 성립한다. 즉, 완벽한 연애시뮬이 되버리는 것이다. 어차피 게임자체가 연애시뮬의 느낌이 강하지만… 아무튼 다시 처음으로 돌아와서, 프라이베이트 모드를 하다보면 여러 가지 이벤트가 나오지만, 버튼을 눌러 대사를 넘길 뿐인 의미가 없는 대화라던가, 여성캐릭터와의 호감도를 올리기만 할 뿐 실속이 없는 이벤트가 많기 때문에 이벤트를 전부 싣지 않고 중요한 이벤트만 골라서 소개하도록 하겠다.

프라이베이트 메뉴 설명

●**세이브(セーブ)** : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
●**이동(移動)** : 원하는 곳으로 이동한다.
●**화제리스트(話題リスト)** : 특정 이벤트를 거치면 그에 해당하는 화제거리가 리스트에 추가되는데, ( )안의 캐릭터에게 가기 전에 해당 화제를 선택하고 가면 그에 해당하는 이벤트가 일어난다.
●**야마토체크(ヤマトチェック)** : 토우야의 애완동물인 야마토가 여성캐릭터의 호감도를 보여주며 충고해준다.
●**시스템(システム)** : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●**종료한다(終了する)** : 프라이베이트를 종료하고 인터미션으로 돌아간다.

동료 캐릭터 일람

캐릭터 이름 나이
키 체중 쓰리사이즈
등장시 레벨 초기 플러니수치
근접공격 / 간접공격 / 방어 / 명중 / 회피
신뢰커맨드

카자미 토우야 17
175 69
1 57/57
72 / 74 / 66 / 53 / 52
살펴보기, 직감, ????

텐노지 아이 15
152 42 78/56/82
6 69/69
83 / 87 / 63/ 53 / 56
인연, 격려, 우정

아서 누코모 25
181 42
9 66/66
102 / 100 / 76 / 68 / 68
살펴보기, 직감, ????

크로비스 커미리온 30
191 97
9 65/65
99 / 108 / 78 / 71 / 64
인연, 철벽, 철완

페인 진 바리온 18
176 70
5 44/44
94 / 80 / 66 / 60 / 58
가속, 집중, 우정

올레리 판다보이누 19
162 45 86/55/85
11 65/65
103 / 110 / 76 / 68 / 70
직감, 철완, ????

시우첸 고우 23
177 73
12 65/65
116 / 102 / 96 / 85 / 78
집중, 철완, ????

멜비 크라시오 12
139 30 68/49/72
5 30/30
63 / 68 / 49 / 50 / 52
????, ????, ????

카스미 스오우 16
156 45 84/58/85
8 104/104
66 / 75 / 69 / 52 / 46
인연, ????, ????

메리시 골드 21
169 57 92/59/89
15 70/70
113 / 116 / 85 / 78 / 76
직감, 철벽, ????

크루루 바그리 12
142 33 76/50/78
15 34/34
89 / 91 / 70 / 70 / 72
살펴보기, 격려, ????

세리카 라니에드 메스티나 16
155 42 82/57/82
10 65/65
74 / 78 / 61 / 50 / 54
인연, 격려, ????

신뢰커맨드

커맨드명	효과	소비플러니
가속(加速)	특정동료유닛의 이동력을 1회만 +3 시켜준다	10
집중(集中)	1턴간 동료1인의 명중률을 30% 올려준다	15
살펴보기(察知)	특정유닛이 백어택이나 사이드어택을 당하는 것을 1회만 방지 해준다	20
직감(直感)	1턴 동안, 동료 1인의 회피력을 30% 증가시켜준다	30
인연(絆)	특정동료유닛의 HP를 30% 회복시켜준다	30
격려(激勵)	1인의 동료의 투지를 +10시켜준다	40
철벽(鐵壁)	동료1인의 방어력을 1회만 50% 상승시켜준다	40
철완(鐵腕)	동료1인의 공격력을 1회만 30% 상승시켜준다	45
우정(友情)	전체 동료유닛의 HP를 50% 회복시켜준다	80

공략에 앞서

이 게임은 근본적으로는 시뮬레이션이지만 말이 좋아 시뮬레이션이지 완전 연애가 주류가 된 게임이다. 그러므로 공략할 수 있는 여성캐릭터(!)는 쌓여있고, 모든 캐릭터를 한 번에 공략하는 것은 불가능하다. 그렇기 때문에 지금의 공략은 히로인인 아이를 중심으로 다른 캐릭터도 최대한 호감도를 올릴 수 있는 쪽으로 공략을 하도록 하겠다. 분기의 경우엔 로봇대전과 같은 게임처럼 스토리 자체가 바뀌는 분기는 거의 없고, 있어도 대부분 신뢰도의 상승과 하강에만 관련이 있기 때문에 진행하는 부분 이외의 것은 어느 쪽으로 가면 어떻게 된다는 간단한 식의 소개만 써놓도록 하겠다.

PROLOGUE

선생님 : … 그렇습니다 … 아직 … 그렇다해도 … 인 것입니다. 에- 그리고…

코이치로 : …어이…토우야… 학기 첫 날부터 자면 안된다고…이~봐…

선생님 : ……

코이치로 : …자, 잠깐! 토우야! 위험해~

코이치로 : 선생님, 이쪽으로 오세요… 토우야는… 나도 몰라…

(두리번거리던 선생님, 자고 있는 토우야를 찾아낸다)

????? : 찾아냈다.

토우야 : ?!

선생님 : 안녕, 카자미·토우야군.

토우야 : 예…? 앗, 아, 안녕하…세요…

'퍽

토우야 : 아, 아퍼…

급우들 : 와하하하하하하하하!

코이치로 : 빼지도 박지도 못하고 걸려버린 건가…

선생님 : 카자미군, 선생님의 눈을 피하는 좋은 방법을 가르쳐줄까?

토우야 : 에, 네에…

선생님 : 교실밖에 서있어요.

토우야 : 예? 전 초등학생이 아닌데…

선생님 : 그럼, 한번 더 때릴까?

코이치로 : 서, 선생님 '체벌' 은 안됩니다…

토우야 : 죄송합니다. 나가서 있을게요.

선생님 : 앗, 양동이도 들고 서있어 ♥

토우야 : …

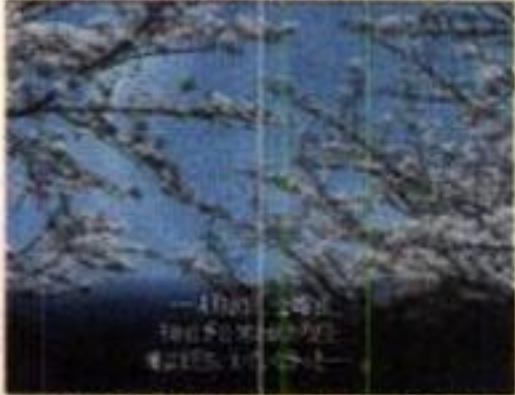
… 4월 8일, 금요일. 이날이 일상의 마지막이라는 것을 나는 눈치채지 못하였다…

토우야 : …

코이치로 : …이야아~ 신학기가 시작하자마자 빨리도 일을 저질렀구나. 아아~ 어쩌면 너 선생님에게 찍힌거 아냐?

▲ 평범한 일상의 시작

▲ 자다가 넘어져버린 이 시대의 고교생

▲ 의외로 무서운 선생님이다…

▲ 4월 8일은 필자가 알기론 토요일이다

토우야 : …그런게 아니라구.

코이치로 : 앗, 그런가, 그렇구나. 토우야는 카스미가 있으니까. 같은 나이, 집도 이웃, 어릴 때부터 쭉 곁에 있었지. 우웅… 그야말로 완벽하지 않은가.

토우야 : 그러니까 뭘 말하고 싶은 거야? 그 녀석은 어릴 때부터 알고 지낸 사이지만, 사귀는 관계가 아니야.

코이치로 : 아직이군~ 그래도 그런 차가운 채로 괜찮을까~

토우야 : 미안하군 어두워서.

코이치로 : 하여간! 그런 것 하나로 삐진다니까. 부모님의 일을 신경쓴다고 해도, 슬슬…

토우야 : …

코이치로 : 아, 미, 미안…

(카스미가 나타난다)

카스미 : 앗…

코이치로 : 이것은, 카스미양과 같이 하교한다는 뜻?

카스미 : 아니, 이제부터 특별 활동에 들어가.

코이치로 : 그런가, 그것 참 유감이군. 모레에, 임해공원 "더블데이트대작전" 에 함께 가려는 생각을 해봤더니.

카스미 : 더, 더블데이트…

코이치로 : 밝게 살아야지, 안그래? 카스미도 그것을 위해 살아온 것 같으니까.

카스미 : 그래도… 그렇게 자연스럽게…

코이치로 : 토우야가 자연스럽게 그런 것을 알 수 있을거라 생각해?

카스미 : …

코이치로 : 그렇지?

토우야 : 어이, 뭘 그렇게 소곤소곤 이야기하는거야?

코이치로 : 아무 것도 아니야.

토우야 : …

카스미 : 그, 그것보다 아침에, 토우야의 반에서부터 웃는 소리가 들렸는데…

코이치로 : 앗, 그래 그래! 오늘 말야, 토우야가 아침부터 말이지…

토우야 : … 먼저 간다.

▲ 이 녀석이 친구 코이치로

카스미 : 앗, 토우야…

코이치로 : 에? 어~이, 토우야~ 미안, 이 이야기는 여기까지, 그럼!

카스미 : 으, 으응.

▲ 드디어 서브히로인 카스미가 나왔다

토우야 : …

코이치로 : 거참~ 그 정도는 말해도 괜찮잖아~

토우야 : 아앗, 성가셔! 달라붙지마!

코이치로 : 그래그래, 감정을 그렇게 나타내는 게 좋은거야. 안에서 숨기고만 있으면 속을 알 수 없으니까.

토우야 : … 너, 변했구나.

코이치로 : 그래, 토우야와 카스미가 변하게 한거야. 그러니까 이번엔 내가 토우야를 변하게 해줄 차례야.

토우야 : …

코이치로 : 나의 사랑의 힘으로…

토우야 : 냅둬.

코이치로 : 뭐 그런 말을… 앗, 그렇다. 오늘 말야, 지금부터…

토우야 : ?! 뭐야!?

코이치로 : 뭔데?

토우야 : 로, 로봇? 코, 코이치로, 어쨌든 여길 피해야…

코이치로 : 토, 토우야, 로봇이다, 로봇, 감동했어…거대로봇이라구…

토우야 : (그러고보니, 이놈은 로봇매니아였지…)

코이치로 : 그런가! 드디어 인류는 거대로봇을 완성한거야!

토우야 : 아냐, 그런 건 아닌 것 같아.

코이치로 : 내, 냉정한 놈… 그렇지만 눈앞에 있는 저것은…

토우야 : 확실히 눈앞에 있긴 하지, 하지만 그런 것보다도 일단 도망가자구!

코이치로 : 에이~

토우야 : 죽을거야? 빨리 오기나 해!

코이치로 : 아, 알았다구우… 앗!

▲ 무엇인가를 보고 놀라는 2명

▲ 하늘에서 무엇인가가 떨어진다!

▲ 학교에 불시착한 정체불명의 로봇!

▲ 뒤이어 나타난 또 하나의 정체불명 로봇

▲ 대치하고 있는 정체불명의 로봇 두 대

?? : 아퍼-어

코이치로 : …아아… 눈 앞에 로봇이… 이, 이것은 하늘의 도움…? 내가 로봇에 타서 적들과 싸우라는 대우주의 의지?! 후후, 후후후후후후후…

?? : …?

코이치로 : 웃샤…

?? : 아-앗! 잠깐, 너! 뭘 할 생각이야?

토우야 : …어이,

?? : 앗? 이런 곳에 던지기 좋은 돌이… 좋아… 에잇!

딱

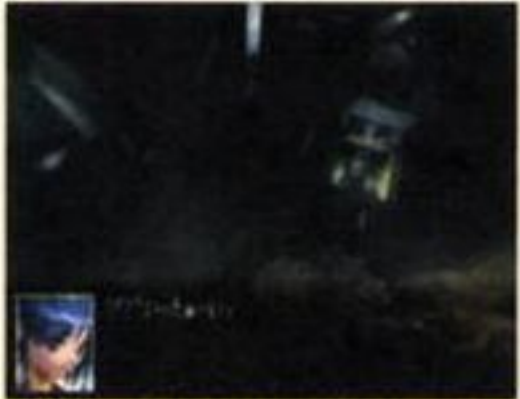
코이치로 : 우웃… 다…당했다…

?? : 좋아!

토우야 : …어이! 사람의 위에 올라타놓고서는, 파이팅포즈를 취하는건 대체 뭐하는 짓이야!?

?? : 예?! 아, 아아… 미안!

토우야 : …정말… 대체 너는…

?? : …? 뭐… 앗, 위험해!

▲ 파일럿은 여자아이였다

▲ 로봇에 기어올라가고 있는 코이치로

(다른 로봇의 공격에 의해 대폭발이 일어난다)

토우야 : 아퍼… 대체 뭐가 일어나는거야… 코이치로, 괜찮나…에? 코, 코이치로?! 어디간거야!? 설마… 방금 전의 폭발로…

어, 어이! 너, 저 로봇에 타고 있는… 거짓말이지, 왜 그 녀석까지 해를 입히게 한거야! 쿳, 이대론… 이대론… 소중한 사람을 잃는 것은 싫어! 저 로봇이라면… 그렇지만, 내가 탈 수 있을까? 쿳… 탈 수 밖에 없나… 내가… !! 어쨌든 하고 본다!

(로봇에 탑승하는 토우야)

토우야 : 어, 어떻게 움직이는 거지? 움직여! 움직여 줘! 응? 뭐, 뭐야? 이것을 만지는 것인가… 좋아.

(양 옆의 구슬에 손을 댄다)

토우야 : 일어섰다…?! 어째서 움직인거지? 행동을 머리로 생각해서…? 다음은 어찌할까… 어쨌든 움직이도록 노력해볼까… 에? 움직였다… 이 녀석, 머리로 생각한대로 움직이는 것인가? 그렇군! 좋아, 이제부터…

▲ 쓰러진 로봇을 노리는 상대편 로봇

▲ 저는 마사키가 아니랍니다

▲ 토우야, 위기일발!

▲ 결국은 탑승한 토우야

제 1 화
방황과 착잡함의 일상

승리조건 : 적의 파괴	아군 : 의문의 기체 (토우야 LV 1)
패배조건 : ??	적군 : 의문의 기체 (불명의 파일럿 LV 3)

첫 전투인 만큼 적도 하나밖에 안되며 어려운 점도 없다. 초기 배치상 백어택은 무리이므로 사이드어택을 몇 번 먹여주어서 전투를 승리로 이끌도록 하자. 한턴한턴 아까 토우야에게 부딪힌 소녀가 전투에 대한 조언을 한다. 적의 에너지가 백 이하로 줄어들면 이벤트가 나오며 전투는 승리로 끝난다. 전투 후 토우야는 정신을 잃고 기절해버리는데….

◀ 정체불명의 아군유닛이 움직일 수 있는 범위

▲ 현재 사용할 수 있는 유일한 무기. 광검 제우레아

◀ 이펙!

자신의 방에서 정신을 차리고 일어나려는 토우야. 일어나려고 하다가 어지러운 느낌이 들어서 다시 자리에 쓰러지는데 때마침 토우야의 방에 들어온 카스미. 팬티바람의 토우야를 보고 깜짝 놀란다(왠지 남자와 여자가 바뀌었다는 느낌이 드는 이유는 뭐지?). 얼렁뚱땅 얼버무린 토우야. 이제 집밖으로 나가려하는데… 왼뺨에 상처가 남아 있는 것을 알아차리고서야 아까의 로봇 난동이 꿈이 아니라는 것을 눈치채게 된다. 또 다시 묘한 느낌에 둘러 쌓여서 괴로워하고 있는 데 놀러온 것은 아까 죽었다고 생각한 코이치로! 오늘은 놀러가기로 약속한 4월 10일이라고 하며 빨리 준비를 하라고 한다. 깜짝 놀라는 토우야. 그럼 4월8일에서부터 중간의 2일은 어찌 된 것일까? 착잡함을 안고 준비를 다 한 채 밖으로 나가는데…

▲ 이런 뻔한 이벤트가…

▲ 순진한 카스미. 얼굴이 빨개졌다

▲ 살아있는 게 참으로 용한 녀석

????? : 카자미 · 토우야군이죠?

토우야 : 응?

????? : 아, 저는 수상한 사람이 아닙니다.

토우야 : …자신이 그런 말을 하는 사람은 신용할 수 없는데. 가자구, 코이치… 어라라?

????? : 우웅. 뭔지는 몰라도 베스트 타이밍이었던 것 같군. 조금 더 수고를 덜었어요…

토우야 : …무슨 의미지?

????? : 최근, 당신의 주변에서 무엇인가가 변하고 있지 않습니까? 친구들이 사라진다던가, 어제의 기억이 없다던가…

토우야 : 당신…?

????? : 오옷, 실례. 저는 폰젤 · 진 · 크라시오라고 합니다. 보시다시피, 자연스러운 전형적인 샐러리맨이죠.

토우야 : 나에게는, 유창하게 일본어로 말하는 외국인으로 보이는군요.

폰젤 : 그런 농담을… 앗, 그래그래. 오늘 온 이유는…

토우야 : 질질 끄는 것이라면 사양한다.

폰젤 : 당치도 않습니다. 제가 오게된 이유는… 어라? 확실히 이 중에 넣었을 터인데… 아이, 있다, 있다. …예.

토우야 : … 뭐야 그게?

폰젤 : 뭐냐면… '계약서' 입니다. 여기와 여기에 사인을 해주십시오.

토우야 : 어, 어이! 응? 갑자기 이상한 것이 보이는 것 같은…

▲ 수상한 놈이 토우야에게 접근한다

폰젤 : 아~아. 역시 당신 주변의 인과율이 변하고 있는 것 같군요.

토우야 : 네, 네놈의 짓인가?!

폰젤 : 당치도 않습니다. 저는 그저 당신을 구하러 온 정의의 사도입니다.

토우야 : 대체 무슨 의미인 거냐?!

폰젤 : 당신은 여기의 세계에 있어서는 안 된다는 것이지요. 그러니까 조화작용에 의해 사라져 가는 것입니다.

토우야 : 사, 사라져간다고…

폰젤 : 그대로의 의미. 딜리트(delete). 즉 영원히 소멸된다는 뜻입니다.

토우야 : 어, 어이! 뭔가 수가 없는거야?

폰젤 : 그럼 계약해주시겠습니까?

토우야 : 하아? 그것과 이것이 무슨 관계가 있다는 거야!?

폰젤 : 아, 그렇습니까. 그럼 사라지세요.

토우야 : 네, 네놈, 무슨 소리를…!!

야마토 : 나옹!

폰젤 : 오옷

폰젤 : 그러면 저 사람이 사라져 가는 것을 함께 보지 않겠습니까. 호오, 이번엔 당신 스스로 사라지고 있다는 것을 확실히 느끼고 있군요.

토우야 : 웃… 아, 알았어…

폰젤 : 응? 잘 들리지 않습니다. 요즘 귀의 상태가 나빠서… 오옷. 더 사라진 것이 보입니다.

토우야 : 알았다! 사인이든 뭐든 할테니까 멈춰 줘!

딱

토우야 : 어, 어라?

폰젤 : 계약 감사합니다.

토우야 : ???

폰젤 : 자아, 그럼 갈까요 ?

토우야 : 어, 어이, 조금 기다려!

폰젤 : 뭡니까? 지금의 계약을 파기할 수는 없습니다.

토우야 : 대체 뭐가 어찌 되가고 있는 거야? 조금 설명해줘!

폰젤 : 방금 전의 그것 말이겠죠? 당신의 근처에 인과율이 미친 결과, 당신의 생활을 시작으로 해서 당신 자신의 존재마저 변해가는 것입니다. 이미 어제는 당신의 어제가 아니고, 오늘도 당신의 오늘이 아니게 된 것입니다.

토우야 : ???

폰젤 : 즉, 당신만이 이 세계에서 단절된 존재라는 것입니다.

토우야 : ??????????

폰젤 : 음. 일단 타도록 하십시오.

토우야 : 어디에 갈 생각이지?

폰젤 : 후후, 후후후후후…

토우야 : 뭐가 그리 웃겨?

폰젤 : 아, 아무 것도 아닙니다. 하하하하… 목적지는 외곽의 바다공원입니다.

토우야 : ……

폰젤 : … 그런 눈으로 보지 말아주세요.

토우야 : … 글쎄.

폰젤 : … 그러실 거라면, 특별히 대해드리죠. 이 일본엔 "문"이 있는 곳이 그 곳뿐이니까.

토우야 : 뭐야 그게?

폰젤 : 우리들의 세계와의 연결점을 이야기합니다. 어쨌든 자세한 것은 안에서 이야기하겠습니다만.

토우야 : 알았어. 어쨌든 이제 갈 수 밖에 없는 것 같으니까 말이지.

폰젤 : 예에… 후후후후후후후.

야마토 : 나옹~

▲ 잡혀버린 야마토

폰젤 : 앗. 미안합니다. 당신을 까맣게 잊고 있었습니다.

(잡고 있던 야마토를 돌려준다)

(그 후, 폰젤의 차를 타고 가다가 창밖을 보는 토우야)

토우야 : 코이치로…!! 방금, 내가 지나갔다…? 대체 어찌된 일이…아…

폰젤 : …저 인물이야말로 이 세계의 당신입니다. 여기에 있는 당신은 이미 저사람이 아니라는 말입니다.

토우야 : 그런 말해도 의미를 모르겠어… 게다가 코이치로 녀석, 교복이었다… 방금 전까지만 해도 평상복이었는데…

폰젤 : 불안정한 존재로서 당신이 여기에 있는 것이니, 이 세계의 사정은 틀릴 수밖에 없습니다. 그런 이유입니다.

토우야 : ?

폰젤 : 그렇군요… 당신이 살고있는 이 세계도 매일매일 일어나고 있겠지요? 색다른 상황으로 미래가 오고… 즉, 그것까지 불안정한 세계가 확장되어 갑니다. 그러나, 당신도 한번 생각해봤을 것입니다. 만약, 그때, 다른 상황이 일어났다면, 미래엔 어떻게 되어있을까 라고.

토우야 : 무엇을 말하는 거야?

폰젤 : 즉, 어떠한 상황으로 인하여 세계가 변화해 가는 이유가 생기며, 그 이유로 인해 세계가 변해서 이곳에 있는 것입니다. 그저 우리들이 생각하는 대로 되어있는 세계는 하나도 없습니다. 그런 생각들을 말하는 것입니다.

토우야 : …또 다른 세계가 몇 개 존재한다. 이런 것인가?

폰젤 : 예. 이 세계에서 '또 다른 장소'의 세계. 일어났다면 하는 생각에 근거한 세계가 있는 것입니다.

토우야 : 그렇지만 여기는…

폰젤 : 예. 당신이 있는 세계입니다. 그렇지만, 당신의 존재는 불확정하며 또 다른 가능성의 세계일 뿐이라는 소리입니다. 당신이 사라진 세계…

토우야 : 그러니, 난 지금도 여기에 존재하고 있다… 어떤 이유지?

폰젤 : 간단합니다. 당신은 더 이상 이 세계의 인간이 아니라는 말입니다.

토우야 : 하, 하아?

폰젤 : 정확하게는 이 세계와 관계가 없는, 새로운 세계의 인간이 된 것입니다. 우리들이 살고 있는 세계, 아카르디아라는 세계의…

▲ 차를 타고 가며 보는 자신의 모습

제 2 화
이세계(異世界) 아카르디아

폰젤이 말하기를 다른 세계의 사람이었다가 아카르디아로 소환된 사람은 토우야를 포함해 8명이라고 한다. 아카르디아에서 109년전 데빗슈 박사가 중심에 있는 과학자집단이 일으킨 의문의 대폭발 〈제=오드의 공포〉가 지금부터 일어나는 모든 일의 시작이라고 하는데 (에반겔리온같다), 그것과 비슷한 반응이 3년전에 다시 일어났다고 하는 것이다. 즉, 악마와 같은 존재인 〈제=오드〉가 부활했다는 것이며, 이 모든 자신의 행동은 제=오드에 대항하기 위한 것이라고 하는데…

목적지에 도착해서 차에서 내리니 텐노지 아이라는 여자아이가 있는데 알고보니 그녀는 운동장에 떨어졌던 로봇의 파일럿!! 그러나 아이는 토우야를 기억하지 못한다(이것이 과거의 토우야가 지금과는 다른 세계의 사람이었다는 증거?)

▲ 아까 부딪쳤던 소녀와의 조우

▲ 토우야를 여자나 밝히는 몹쓸 놈으로 본다

▲ 주사를 놓는다

텐노지 아이와 함께 아카르디아로 소환된 토우야는 유미르란 여자를 보게 되는데 그녀는 토우야의 선생님과 느낌이 비슷하다. 간단하게 인사를 나눈 후, 오즈발드라는 간신배같이 생긴 사람에게 성령기에 대한 설명을 간단히 들은 뒤 열혈바보 페인과 세리카 왕녀를 만나게 된다. 그렇게 서로 만나서 인사를 나누고 있는데 난데없이 테러리스트가 침입하게 된다.

아이는 1화에서 등장했던 로봇인 제이펀으로 먼저 출격하고, 전투 테크닉이 미숙한 이유인지 또 다시 토우야에게 부딪히는 이벤트를 발생시킨다. 토우야는 과거에 자신이 탑승했던 때의 기억을 되새기며 야마토를 아이에게 맡긴 채 스스로 제이펀에 올라탄다. 전투다!

▲ 공주 알포리나

▲ 유미르 누님

▲ 간신배?

▲ 토우야의 세계의 선생님

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴
아군 : 제이펀 (토우야 LV 1)
적군 : 카이잘 (부하 LV 6)
카이잘=데오 (버긴 LV 8)

적은 두 대가 배치 되어있다. 그중 버긴이 타고 있는 카이잘=데오는 위치상으로 먼저 건드리기 힘드니 일단 놔두고, 부하가 타고 있는 카이잘부터 사이드어택으로 요리하도록 하자. 카이잘을 물리친 후 버긴의 카이잘=데오까지 물리치면 적의 원군이 나타난다. 적이 늘어나자 성령기에 타고 있지 않은 아이와 유미르가 위험하게 되고, 그러한 이들을 적으로부터 보호하느라 공격하지 못하는 토우야. 그러나 위기의 순간 혜성같이 나타난 크로비스와 아서의 활약으로 적군은 퇴각하게 된다.

▲ 의문의 유닛등장

전투가 끝나면 아까 부딪혔던 충격으로 인하여 토우야의 고양이, 야마토가 죽어가고 있는 것을 볼 수 있다. 이제 야마토를 살리기 위해 수술을 하게 된다. 밤 새 수술실 앞에서 야마토와의 추억을 되살리며 슬퍼하고 있는 토우야를 위로를 해주는 크로비스와 아서. 잠시 후, 수술이 성공적으로 끝났다는 소리를 듣고 기뻐하며 수술실 안으로 들어가는 토우야…

제3화
소녀의 결의

야마토의 수술이 무사히 끝난 것까지는 좋았는데 수술의 부작용인지 이 세계의 과학의 힘인지 아무튼 야마토는 말을 하는 고양이로서 다시 태어났다. 기뻐해야 할지 슬퍼해야 할지 난감한 토우야였지만 어쨌든 살아나서 다행이라고 생각한다.

기쁜 시간도 잠시, 알포리나에게 부름을 받은 토우야는 야마토와 함께 응접실로 가게된다. 거기서 기사 타이론, 틱스 왕자, 로디스 왕자와 첫 대면을 하게 되고, 그들과 함께 이 세계에 대해 간략히 이야기를 나누다가 적의 움직임이 수상하다는 보고를 받고 출동한다.

화제습득 : 일등학사추석 (유미로)

선택문	그대로 통과시킵니다
up	아이의 신뢰도
Down	아서와 크로비스 신뢰도
선택문	공격합니다
up	아이의 신뢰도
Down	아서와 크로비스 신뢰도

▲ 야마토에게 리본을 달아주는 알포리나

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴

아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
비살 (아이)
적군 : 덱·바스타이트 (????? LV 5) X 10

아직까지는 토우야를 제외한 모든 아군캐릭터가 NPC다. 그러므로 괜히 무리하지 말고 NPC들을 최대한 이용해서 적을 제압하도록 하자. 사실 가만히만 있어도 NPC들이 알아서 적을 물리쳐주는데, 이러면 얻는 경험치는 매우 적다. 3턴째에는 적의 증원군이 나오지만 괜히 말싸움만 하다가 하는 일없이 곧바로 퇴각한다.

▲ 아이의 장거리공격

▲ 크로비스의 장거리공격

▲ 게그 3형제

▲ 비살의 초필살기

제4화
출격! 리버펜!!

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸

아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
비살 (아이)

증원 : 밀레온 (페인 LV 5)
적군 : 바르아미 (바르아미 LV 8) X 4
증원 : 바르아미 (바르아미 LV 8) X 7
바르아미노블 (바르아미노블 LV 12)

드디어 이번 전투부터 토우야가 전투를 지휘하게 된다. NPC였던 동료 셋을 플레이어의 마음대로 조종할 수 있게 되는 것이다.

바르아미가 2대로 줄어들면 북쪽에서 적의 증원이 있다. 적의 증원과 동시에 페인이 동료로 들어온다. 지금의 페인은 비록 NPC이지만 매우 강력하므로 전투에 매우 많은 도움이 된다. 다시 바르아미가 3대이하가 되면 리버펜이 출격해서 주포로 바르아미들을 소탕하는 화끈한 이벤트가 있다.

▲ 전함 리버펜의 모습

▲ 바르아미는 생각보다 강하다

전투가 끝난 후 전함 안은 거의 축제 분위기다. 페인의 활약 덕분에 전투를 승리했다고 하자 굉장히 좋아하는 페인, 모두들 그러한 페인의 단순성에 감탄을 금치 못한다. 그렇게 좋은 분위기를 즐기고 있는데 갑자기 지상에서 뭔가 수상한 소리가 들리는데…

이번 인터미션부터 유니트개조가 가능하다. 돈을 차곡차곡 잘 모아둔 후 돈이 될 때 왕창 개조를 하도록 하자. 로봇대전과 달리 장갑과 HP만 개조를 할 수 있으니 너무 기대는 하지 않는 것이 좋다.

▲ 이사람의 이름을 절대 「패인」이라고 발음하지 맙시다

▲ 오퍼레이터 미아스코

제5화
은색 늑대

아까의 소리는 프람엘크성에서 나는 폭발음이었다. 철통같은 수비의 프람엘크성이 함락당한 것이다. 성 주위를 조사해보면 많은 지그림의 군대가 산재해 있다는 것을 알게 된다. 그렇기 때문에 여기서 계속 버티고 있을 수 없다. 비록 성에는 알포리나가 있다고 생각되지만, 어쩔 수 없이 일단 퇴각하기로 한다. 성으로 다시 쳐들어가기 위해서는 스텔스효과를 내야하는 데 그러기 위해서는 성지로 가야한다는 것이다.

그렇기 때문에 성지 쪽으로 가는 리버펜의 일행들이지만, 얼마 가지 않아 전투가 벌어지고 있는 장면을 목격하게 된다. 전투가 벌어지고 있는 곳으로 가보니 아카르디아 삼검기사중 하나인 은색 늑대 레듀스가 적들과 대치하고 있다. 도와주려 하였으나 정작 레듀스는 성령기를 적에게 빼앗기는 것을 염려하여 자신은 괜찮으니 먼저 도망가라고 한다.

선택문	출격을 주장한다
UP	페인과 세리카의 신뢰도
선택문	가만히 있는다
UP	아셔의 신뢰도
Down	페인의 신뢰도

선택을 무엇을 한다 할지라도 결국 여기서 레듀스를 도와주게 되어 있으니 부담없이 취향에 맞는 선택을 하도록 하자.

승리조건 : 그리올 (슈테이니즈)의 격파
패배조건 : 제이펀 (토우야)의 파괴
아군 : 제이펀 (토우야)
벨도크 (크로비스)
드라이테스 (아셔)
밀레온 (페인)
NPC : 리그레드 (레듀스 LV 20)
증원 : 비살 (아이)
베일·어스틴 (카인)
적군 : 그리올 (슈테이니즈 LV 16)
병사 (덱·비스타이트 LV 8) X 6

▲ 은색 늑대 레듀스

NPC인 레듀스는 적을 거의 한방에 보내버릴 정도로 굉장히 강력하다. 레듀스에게 피니쉬를 빼앗겨서 레벨업이 늦어지는 사태가 없도록 바쁘게 움직이도록 하자. 2턴째 아이가 자신의 기체 비살을 타고 나오며 4턴째에는 지도 남동쪽에 알포리나 여왕이 타고있는 기체가 등장한다. 그것을 본 슈테이니즈는 공을 세우기 위해 전투를 포기하고 남동쪽의 기체에 접근하지만, 5턴째에 등장하는 흑태자 카인의 베일·어스틴의 강력함에 패배하여 도주한다.

화제습득 : 은의 기사 레듀스 (페인)

전투 후, 알포리나가 무사하다는 것을 알고 안심하지만, 왠인지 오즈발드의 행동이 수상하기 짝이 없다. 그러한 오즈발드의 수상한 행동들은 카인과도 어떠한 연관이 있는 듯한데…

인터미션에 들어가면 드디어 이 게임의 참 재미! 이 게임의 하일라이트! 프라이베이트가 가능하다는 것을 알 수 있다. 이리저리 돌아다녀 보고, 전에 얻었던 몇 가지의 화제를 이용해서 신뢰도를 올리도록 하자. 3층의 식당에 가게되면 아이가 알포리나에게 줄 쿠키를 만들고 있다. 도와주면 아이의 호감도가 오른다. 그 외엔 처음이라 그런지 화제를 사용할 겨를도 없고, 특별한 이벤트도 없다.

화제습득 : 이론의 세계를~? (세리카)

▲ 과연 은색 늑대답다

▲ 왕의 계승을 거부하고 성에서 뛰쳐나온 흑태자 카인

제6화
검황의 이름으로

벨네아의 가류드왕이 지그림군의 그라드와 일기토를 하고 있다. 1대1의 상황… 다른 사람은 절대 끼어들면 안된다고 하는 레듀스의 말에 따라 제3자의 입장에서 구경만 하기로 하는 리버펜의 일행들. 그러나 전세가 그라드에게 불리해지자 지그림의 병사가 가류드왕을 저격하려고 한다. 가류드 위기일발! 그러나 급작스럽게 나타난 가류드 왕의 딸 시엘이 그것을 저지한다. 어찌되었든 일기토는 깨어지고 마는데… 출격이다!

한편 전함 리버펜의 안에서는 오즈발드가 갑자기 이상한 행동을 보이며, 칼을 꺼내서 알포리나에게 다가간다.

전투 후에 정성 들여 만든 쿠키를 알포리나에게 가져다주지는 아이. 그러나 아이의 눈앞에 있는 알포리나는 죽어 있었다. (아마도 오즈발드?) 아이의 비명을 듣고 달려온 일행 모두 알포리나의 시체를 보고 절규한다.

화제습득 : 알포리나에 대해 (아이)

프라이베이트 모드에서 아이의 방으로 찾아가면 아이는 문을 열어주지 않는다. 그러나 방금 전에 얻은 화제인 「알포리나에 대해」를 이용하면 아이를 방에서 나오게 할 수 있다. 참고로 이 이벤트를 거치면 아이의 신뢰도가 「대폭」 늘어나므로 아이를 공략한다면 절대 놓칠 수 없는 이벤트다. 그외엔 특별한 이벤트가 없다. 그리고 이번 시나리오는 이상하게도 프라이베이트를 한번 종료한 후 다시 프라이베이트 모드에 들어 갈 수 있다. 한 번 더 프라이베이트모드를 시작하여 집도실로 가면 유미르가 지쳐서 쓰러지는데, 토우야가 유미르를 방까지 업어다 준다. 이 이벤트를 무사히 마치고 프라이베이트 종료를 하게 되면 유미르가 토우야의 방으로 찾아와서 고맙다는 말을 전해준다. (호감도 상승)

승리조건 : 적 10기 격파 또는 가류드&시엘을 맵의 안전장소까지 이동
패배조건 : 베센드루파 (가류드)의 파괴
알마리스 (시엘)의 파괴
제이펀 (토우아)의 파괴

아군 : 제이펀 (토우아)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아샤)
밀레온 (페인)
비살 (아이)
NPC : 라그레드 (레듀스 LV 20)
베센드루파 (가류드 LV 33)
알마리스 (시엘 LV 18)
적군 : 그리올 (슈테이너즈 LV 16)
병사 (덱·바스티아트 LV 10) X 7
그란바이드 (엘리트병사 LV 10) X 2
그리올 (그라드 LV 30)

탈출시켜야하는 대상인 시엘과 가류드는 적들이 공격을 해도 결코 공격하는 일이 없다. 그러므로 그들을 이용해서 적들을 싹쓸이한다는 작전은 사용할 수 없고, 그들이 격파되지 않도록 호위하며 남동쪽으로 진행하는 호위하는 수밖에 없다. 진행하며 NPC의 진로를 방해하지 않도록 미리 NPC의 이동력을 확인해두도록. 전투가 끝나면 카인이 리버펜에서 이탈해 버린다.

▲ 호쾌한 남자 크로비스

▲ 가류드왕과 그의 딸인 시엘

▲ 알포리나의 죽음

승리조건 : 밀레온(오즈발드)를 잡고, 테러리스트도 몰살시키는 것
패배조건 : 제이펀(토우아)의 파괴
밀레온(오즈발드)의 도주
밀레온(오즈발드)를 격파하는 것

아군 : 제이펀 (토우아)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아샤)
적군 : 하우저 (렌더 LV 16)
카이잘 (테러리스트 LV 10) X 3
카이잘 (키나리 LV 11)
카이잘 (료드 LV 11)
카이잘-데오 (버긴 LV 12)
카이잘-데오 (레세 LV 12)
NPC : 밀레온 (오즈발드 LV 4)

크로비스의 기체인 발도크를 제외한 나머지 두 유닛은 그런대로 이동력이 좋은 편이기 때문에 그대로 오즈발드를 따라가면 3턴 째에 따라 잡을 수 있다. 오즈발드를 따라 잡으면 아이가 자신의 기체 비샬을 타고 나와서 오즈발드를 죽이려하지만, 되려 선제공격을 빼앗기고 위기를 맞게 된다. 위기의 순간 리버펜에서 그대로 떨어지며 밀레온을 두동강을 내는 가류드… 너무나도 황당한 상황에 놀라는 일행이지만, 일단 뒷일로 미루고 적들을 먼저 전멸시키기로 한다. 이번 맵은 지형이 단순해서 적들을 유인해서 장거리무기로 공격하면 쉽게 클리어할 수 있다.

▲ 한 대만 쳐도 죽는다

▲ 이런 식으로 적을 유인하라

제 7 화 슬픔의 저편에는

오즈발드가 밀레온(페인의 기체)를 타고 도주한다. 역시 알포리나 암살의 범인은 오즈발드인 것인가? 아무튼 도주하는 그를 잡아라! 세리카는 밀레온이 부서지는 날에는 페인이 가만히 있지 않을 것이라고 하면서 절대 부수지 말고 생포하라고 한다.

오즈발드는 마안(魔眼)의 성격을 가지고 태어난 사람이었다고 한다. 마안이란 선천적으로 태어날 때부터 가지고 있는 능력으로서, 감정에 치우치거나 어떤 사건으로 인하여 완벽하게 또 다른 이성이 나타날 수도 있는 악마의 성향이라고 한다. 그러나 갑자기 왠 마안의 성격이 발동한 것인가? 아무래도 오즈발드 마안의 발동과 카인은 어떠한 연관이 있는 모양이다.

프라이베이트를 시작하면 아이가 토우아의 방으로 와서 알포리나를 주기 위해 만든 쿠키를 대신 먹어달라고 한다. 당연히 맛있게 먹어주고 나면 아이의 신뢰도가 상승한다.

이벤트가 끝난 후 방을 나와 토우아의 방 위쪽을 향해 가다보면 크로비스와 마주치게 된다. 토우아는 크로비스에게 아이와 있었던 일을 말하는데 그 말을 들은 크로비스는 호탕하게 웃으면서 토우아의 인생의 봄이라느니 알 수 없는 소리를 늘어놓고 가버린다. 도중에 세리카를 만났었다면 프라이베이트 종료시 세리카가 방으로 찾아오는 이벤트가 있다. 세리카의 신뢰도와 호감도가 올라간다.

▲ 분위기 좋은데 눈치 없게 들어오는 페일

▲ 인생 ENJOY… 호쾌한 녀석

제8화
100년 전의 망령(전편)

갑자기 아이가 팀의 리더를 정하자고 하는데, 별 다른 생각이 없는 리버펜의 일행들은 그 주장에 찬성한다. 그렇다면 과연 누가 리더가 되는 것이 좋을까? 크로비스는 자신의 성격상 리더가 될 수 없다고 하면서 아서를 추천하지만, 아서는 넘버2일 때 빛을 발휘하는 캐릭터라고 하면서 절대 반대하는 아이. 그럼 대체 누굴 뽑자는 소리야? 결단력, 인덕, 전술테크닉을 모두 갖추고 있는 사람이 리더가 되어야 한다고 말하는 아이. 그 말이 나오기가 무섭게 페일이 자신만큼 그러한 조건에 맞는 사람이 없다고 말하다가 아이에게 한 대 얻어맞는다. 아이는 종합적으로 볼 때 자신이 리더가 된다고 해야하는데… 결국 우여곡절 끝에 아서의 추천으로 인해 토우야가 팀의 리더가 된다. 그리고 곧 결국 성지에 다다르게 되는데…

▲ 아이의 초필살기 「아이팡 펀-치!」

▲ 바보 콤비, 페인과 아이

승리조건 : 적의 전멸	드라이데스 (아서)
패배조건 : 아군의 전멸	비살 (아이)
	NPC : 패리갈 (올레리 LV 11)
아군 : 제이펀 (토우야)	혼센코완 (시우젠 LV 12)
발도크 (크로비스)	적군 : 가드란 (셀 LV 10) X 6

2턴째에 페인은 자신의 새로운 기체 듀셀도프를 이용해서 리버펜의 해치를 억지로 열고 뛰어내린다. 착륙을 하긴 했는데 착지의 쇼크로 인하여 다음 턴이나 되야 전투에 합류한다. 적인 가드란은 생긴 것은 꼭 가자미같이 생긴 주제에 상당히 강하기 때문에 조심해서 집중공격을 받지 않도록 각개격파 해나가는 것이 중요하다.

▲ 올레리와 크로비스는 뭔가 썸씽이 있는 듯 하다

전, 후편으로 나뉘어져 있어서 인지 프라이베이트가 되지 않는다.

제9화
100년 전의 망령(후편)

리버펜의 일행들은 로아함장, 오퍼레이터 시스쿠, 왠지 남자보다 여자를 더 좋아하는 듯한 에미, 신관 이벨을 만나게 되고 여러 가지 이야기를 나누고 있는 도중 적군이 쳐들어온다.

화제습득 : 로디스와 시스쿠의 관계 (세리타)

적군인 라일은 자신이 〈제-오드〉이며 또한 100년전의 망령이라고 한다. 그의 마음에는 증오 같은 감정이 아니라 슬픔같은 감정만이 있을 뿐이었다. 하지만 적의를 품고 있는 것만은 명백하기 때문에 어쩔 수 없이 전투에 돌입한다.

▲ 모 게임이름과 비슷한 이름을 가지고 있는 시스쿠

▲ 전형적인 함장 스타일의 아저씨

아군 : 제이펀 (토우야)	NPC : 패리갈 (올레리)
발도크 (크로비스)	혼센코완 (시우젠)
드라이데스 (아서)	적군 : 가드란 (셀 LV 12) X 2
듀셀도프 (페인)	레이오드 (라일 LV 30)
	승리조건 : 가드란 (셀) 의 전멸
	패배조건 : 제이펀 (토우야) 의 파괴

레이오드는 움직이지 않고 옆에 있는 가드란만 움직이니 레이오드에게 공격당하지 않도록 주의하며 가드란을 전멸시키도록 하자. 두 마리 다 물리치고 나면 라일과 토우야의 대결 이벤트가 일어나는데, 레이오드의 압도적인 파워앞에 일방적으로 당하는 토우야.

때마침 어디선가 나타나는 흑색의 기체. 제이펀이 전투불가가 된 이상 앞 뒤 안 가리고 그 기체에 타는 토우야. 그러나 아무리 노력해도 기체는 움직이지 않는다. 속수무책으로 당하고 있는 토우야 앞에 나타난 아이는 그 기체는 2명이서 힘을 합해야만 기동할 수 있다고 하며 재빨리 흑색의 기체에 탄다. 아이와 토우야의 두명의 힘으로 드디어 기동이다! 흑색의 유닛의 강력한 힘 앞에 라일은 결국 도망가고 만다.

▲ 토우야는 라일의 상대가 되지않는다

흑색의 기체의 이름은 라이블레이드. 어째서 라이블레이드가 토우야의 앞에 나타났는지는 아무도 알지 못하지만 일단은 사용할 수 있으니 최대한 사용해보자고 하는 세리카.

여기서 잠시 의문점 하나. 〈제-오드〉는 100년 전의 인간들인데 어떻게 지금 나타난 것일까? 이벨신관은 죽은 자가 부활한 것 같은 간단한 문제가 아니라 「그 시대에서 이 시대로 왔다」고 한다. 즉 타임슬립을 한 것이다. 그 외에 확실한 것은 아무 것도 알아내지 못하고 실망하는 리버펜의 일행들…

성지에 온 김에 유미르의 초대를 받는 토우야는 유미르와 함께 크라시오의 집으로 가게 된다. 여기서 팔디아라는 여성을 만나게 되는데, 이 여성은 토우야와 아이를 이 세계로 데려온 폰젤의 아내다. 뒤이어 멜비라는 이름의 딸을 보게되는데, 그녀는 야마토가 매우 맘에 든 모양이다.

이번 시나리오도 리버펜에 있는 것이 아니라서 프라이베이트는 불가.

▲ 이 사람이 폰젤(!)의 아내

▲ 폰젤과 팔디아의 딸 멜비

▲ 사실은 암살씬

▲ 이 여자가 저널리스트 마키

승리조건 : 제이펀(토우야)이외의 기체의 파괴
패배조건 : ???

아군 : 제이펀 (토우야)

NPC : 발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
듀셀도프 (페인)
비살 (아이)
패리갈 (올래리)
혼센코완 (시우젠)
몰스틴 (엘비)

제 10 화
편안하지 않은 휴일

멜비가 귀에 대한 테러(즉 시끄러운 소리를 내기)를 해서 토우야의 잠을 깨운다. 어쩔 수 없이 일어나는 토우야. 일어나서 밥을 먹으려 식당으로 가니 언제 왔는지 아이가 와서 밥을 먹고 있었다. 밥을 다 먹고 로디스와 이야기하고 있는데, TV에서 라이블레이드와 레이오드의 전투씬(9화의 전투)이 뉴스로 보도되고 있었다. 이것을 취재한 사람은 마키라는 여성 저널리스트로서, 페인이 '누나' 라고 부르는 사람이었다. 어쨌든 그런 상황이 대중에게 보여서 이득될 건 하나도 없으니 다음부터 조심하기로 하고 밖으로 나가는 토우야. 우연히 길거리에서 수련하는 레듀스를 보게 되고, 그에게 칼 다루는 법을 배우게 된다(그런데 노상에서 진검 수련을 하는 녀석들은 대체 뭐란 말인가…). 레듀스가 잠시 자리를 비운 사이, 도리스라는 여성이 와서 토우야를 꼬신다. 당황하여 경계를 늦춘 토우야를 끌어안는 척하며 암살을 노리는 도리스! 그러나 다행히도 지나가던 뚱보아저씨의 등장으로 (사실은 리버펜의 일원 데로크) 간신히 목숨을 부지한다. 이번 전투는 실제상황이 아니라 시뮬레이터, 즉 가상의 전투이다. 동료끼리 서로의 실력도 확인할 겸 싸우는 것일 뿐이다. 그러나 이 모의전투에서 마지막까지 살아남으면 동료들의 신뢰도가 올라간다. 그러니 초반엔 도망 다니다가 마지막까지 살아남은 기체에게 친절하게 피니쉬를 먹여주도록. 전투가 끝나면 아이가 한번 더 하자고 하는데 최대 3번까지 모의전투를 할 수 있다.

역시 이번 시나리오도 프라이베이트가 되지 않는다.

▲ 우라이펀을 두들겨서 잠을 깨우기

▲ 저는 칼의 초보에요

▲ 난데없는 러브씬?

제 11 화
조용한 열정

다른 일이 벌어지지 않는 게 신기할 정도로 여자가 많은 집에서 이틀을 지낸 토우야. 심지어 크로비스에겐 「양손의 꽃」을 가지고 있는 부러운 녀석이라는 소리마저 듣는데… 아무튼 그게 중요한 것이 아니고, 폰젤이 토우야들의 세계에서 한명 더 소환했다고 하는데, 그사람은 다른 아닌 카스미! 그러나 소환시 약간의 실수로 인해 이상한 곳으로 소환되었는데… 그 이상한 장소는 포인트203-16 바르아미 다수 출현구역. 카스미가 위험하다. 그녀를 구출하러 리버펜 발진!

▲ 토우야를 플레이보이로 보고 있다

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸

아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
듀셀도프 (페인)
비살 (아이)
패리갈 (올레리)
혼센코완 (시우첸)
적군 : 바르아미 (바르아미 LV 13) X 3
바르아미 (바르아미 LV 12) X 3
바르아미 (바르아미 LV 11) X 2
바르아미 (바르아미 LV 10) X 3

비록 적의 숫자가 많기는 하지만 이쪽도 전에 비하면 숫자도 많아졌고 레벨도 높아졌으므로 그다지 걱정할만한 적들은 아니다. 역시 패리갈이라던가 비살같이 방어력이 낮은 유닛이 집중공격을 받지 않도록 주의하면 문제될 점은 없는 전투다.

▲ 바르아미에게 쫓기는 카스미

▲ 카스미를 구해준 베른스트·뷰로

전투가 끝나고 나면 아이와 올레리가 둘(토우야와 카스미)은 무슨 사이냐고 심문한다. 애인사이라고 하면 카스미의 호감도가 확 올라감과 동시에 아이의 호감도가 뚝 떨어진다. 반대로 보통의 친구라고 말하면 카스미의 호감도는 떨어지고 아이의 호감도가 올라가게 된다. 카스미는 이 게임을 통털어 가장 호감도를 올리기 쉬운 여성이기 때문에 이번 선택은 보통의 친구사이라고 하는 것이 좋다.

오래간만에 프라이베이트가 가능하다. 기쁜 마음으로 프라이트베이트를 시작하면 아이가 토우야를 찾아와서 카스미에 대해 물어보고 싶은 것이 있다는데… 이야기를 하고 나면 아이의 호감도가 올라간다. 그 후 아이의 방으로 가면 버드와 아이가 카메라에 대해 이야기를 나누고 있는데, 「계속 가까이 가서 듣는다」와 「그냥 말을 건다」의 두 가지의 선택이 나온다. 여기서 말을 걸지 않으면 아이의 신뢰도가 떨어지므로 주의.

화제습득 : 지그릴장령기의 루풀 (세리카)
카스미와의 만남 (카스미)
유미르에 대하여 (유미르)
도서에 대해 (아서)

드디어 카스미도 성령기에 타게 될 것 같다. 여러 가지로 회의 끝에 대강의 두 팀으로 나뉘어 졌는데 아직 토우야가 갈 팀을 정하지 않았다. 본진과 행동한다와 요크해방에 참전한다의 두 가지로 나뉘는 데 「본진과 행동한다」를 선택하면 아이의 신뢰도가 떨어진다. 반대로 밑의 「요크해방에 참전한다…」를 선택하면 엉뚱하게도 페인의 신뢰도가 올라간다(!). 아무튼 성지에서 벗어나서 목적지를 향해 가는 리버펜.

이번 시나리오는 신기하게도 인터미션이 두 번 실행된다. 그 말인즉 프라이베이트도 두 번 가능하다는 뜻. 프라이베이트를 시작하면 야마토가 방에서 없어져 있다. 어디로 가있을까?

밖에 있을 것이라고 판단하고 밖으로 나가보니 올레리가 야마토를 엄청 귀여워 해주고 있다. 역시 사람은 겉만 보고 판단하면 안 된다… 아무튼 이 이벤트 후 올레리의 호감도가 상승한다.

화제습득 : 과거의 올레리 (올레리)
크로비스의 레슨 (크로비스)
3년전의 일 (세리카)

▲ 안심하는 아이

▲ 작전이 무사히 되도록!

제 12 화 시작의 화살

요크 해방을 위해 돌아온 토우야 일행. 해방군의 일행들은 가류드왕이 돌아온 것이 대단히 기쁜 듯… 이번 전투는 토우야의 제이펀을 제외하고 딱 2기만 출격할 수 있다. 신중히 선택하도록 하자. 이번 전투는 강력한 NPC인 은색 늑대 레듀스가 도와주니 숫자가 적다고 해도 무리는 없을 것이다.

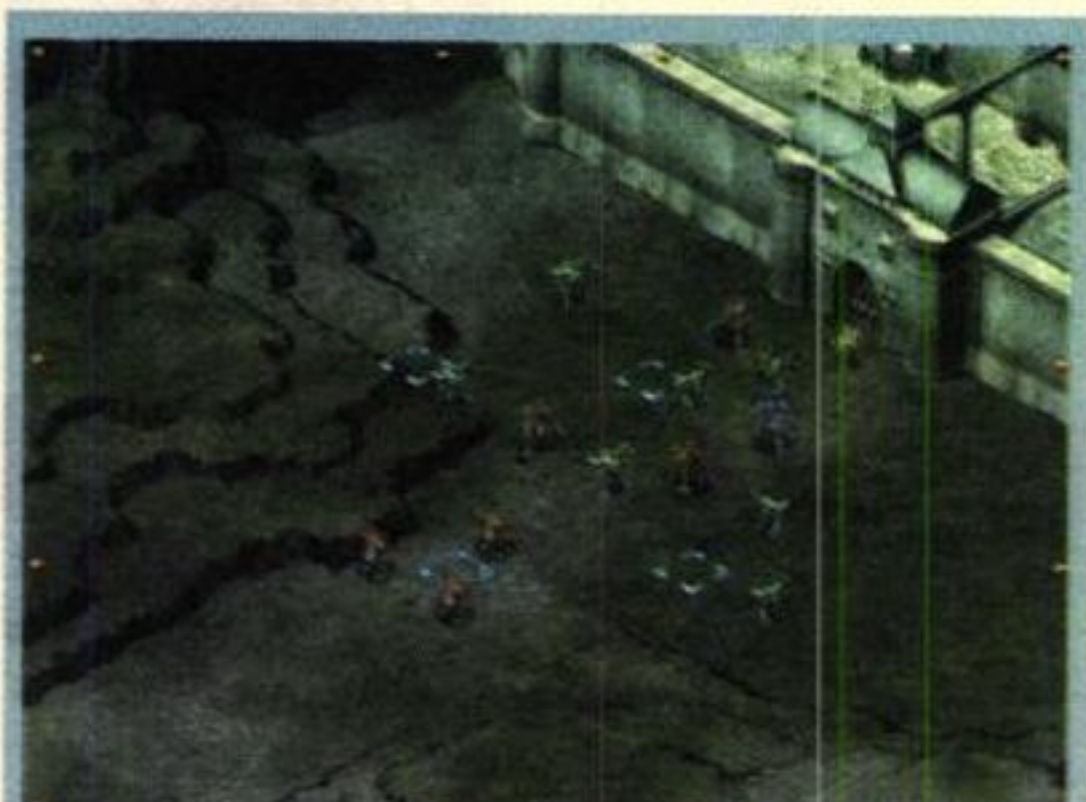
NPC : 라그레드 (레듀스 LV 20)
적군 : 그리올 (슈테이니즈 LV 16)
덱·비스타이트 (병사 LV 13) X 6
그란바이드 (병사 LV 13)
승리조건 : 5턴간 레드라인을 사수하는 것
패배조건 : 레드라인에 적의 침입
아군의 전멸

적의 전멸이 목적이 아니다. 경험치를 많이 얻지 못하는게 조금 아깝지만 레드라인 근처에 자리를 잡고 반격을 하는 것이 이번 전투의 최고의 전술이다. 2턴째에 레드라인 근처에 폭탄이 있다는 것을 눈치채지만 성령기로서는 어찌 할 수 있는 방법이 없다. 걱정하고 있는 가운데 가류드왕의 동료 가르나(할아버지)가 나와서 폭탄제거는 자신들에게 맡기고 레드라인 사수에 힘쓰라고 한다. 이제 폭탄에 대한 일은 안심하고 레드라인을 지키도록

하자. 다음 턴, 가르나들이 폭탄을 제거하는 것을 슈테이니즈에게 들켜서 설치된 3개의 폭탄 중 하나를 제대로 처리하지 못한다. 결국 가르나는 폭탄의 피해를 최소한으로 줄이기 위해 자신의 몸을 날리는데… 토우야는 가르나 할아버지를 구하지 못했다는 죄책감에 시달린다.

아무튼 이번에도 프라이베이트 불가.

제 13 화
흔들리는 마음

한 편, 성을 사수하고 있던 크로비스들은 적의 많은 숫자 앞에서 고전을 면치 못하고 있었다.

승리조건 : ?턴까지 제이펀(토우야)가 파괴되지 않는 것.
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴

아군 : 발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
페리갈 (올레리)
온센코완 (시우첸)
셀펀 (세리카 LV 10)

적군 : 덱 · 바스타이트 (병사 LV 14) X 6
그란바이드 (엘리트병사 LV 15) X 4
증원 : 헤스디어 (엘리트병사 LV 16) X 5
NPC증원 : 바인 · 다가 (메리사 LV 15)

세리카의 셀펀은 아군 기체 수리가 가능한 좋은 기체이므로 유용하게 쓰도록 하자.

3턴째에 적의 증원, 4턴째에 12화에서 등장한 트우야일행이 원군으로 등장한다. 5턴째에는 메리사의 바인 · 다가가 등장! 엄청나게 강하게 생긴 겉모습과는 달리 능력은 평범하므로 안심하고 싸우도록 하자. 헤스디어는 공격범위가 상당히 넓으므로 주의. 6턴 째에 메리사 퇴각과 동시에 가류드왕의 성 제압이 완료된다. 그 사실을 알게 된 적군 모두 전의를 잃고 퇴각한다.

취재를 위해 리버펜에 몰래 들어온 마키는 실수로 배불뚝이 아저씨 데록크씨에게 들켜버리고 만다. 한 편 시우첸은 아까 등장했던 메리사에 대해 여러모로 생각을 하는데… 아무래도 시우첸의 과거 애인이었다는 사람이 메리사인 모양이다.

이번 시나리오도 리버펜에서 벌어지는 상황이 아니므로 프라이베이트 불가. 이번 인터미션부터 유닛개조를 3번 더 할 수 있다.

제 14 화
최후의 기사

카스미는 본격적으로 성령기에 탄다는 의지를 굳혔다. 걱정하는 토우야이지만 아이는 카스미에게 기본테크닉을 전수시켜주었으니 안심하라고 한다. 그 말을 들은 토우야도 더 이상 반대하지 않고 대신 무리만 하지 말라고 하며 허락한다(…그런데 어째서 카스미가 이 녀석의 허락을 받아야만 하는 거지?). 이번에도 시간을 다투는 중요한 일이 두 가지가 있어서 어쩔 수 없이 팀을 나누는데 본진강습부대엔 가류드, 레듀스, 크로비스, 아서 등이 있으며, 치중대 기습부대에는 시엘, 아이, 올레리, 시우첸, 페인, 세리카 등이 소속되어 있다. 토우야는 유미르의 추천대로 치중대 기습부대에 가세하기로 한다.

결국 토우야 일행은 적들을 기습하는데 성공하지만… 적들 가운데 삼검기사중 하나(즉, 아군)인 타이론이 껴있다. 우리를 배신한 것인가? 타이론은 그러한 궁금함에 대해 한마디도 해명하지 않고 공격해온다.

승리조건 : 보급물자를 가지고 있는 수송기를 2기 모두 파괴
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴

아군 : 제이펀 (토우야)
비샬 (아이)
온센코완 (시우첸)
듀셀도프 (페인)
페리갈 (올레리)
셀펀 (세리카)

NPC : 아르마리스 (시엘 LV 18)
적군 : 프란다임 (타이론 LV 21)
그란바이드 (엘리트병사 LV 16) X 6
수송기 (병사 LV 10) X 2
헤스디어 (병사 LV 16) X 3

시엘은 레듀스만큼 강하지 않으므로 그녀만 믿으며 각개격파를 해나가는 것은 불가능하다. 적들도 지금까지의 적에 비하면 꽤 수준이 높으므로 무작정 쳐들어가기보다는 기다렸다가 오는 적들은 하나씩 격파해 나가는 참을성 있는 전투를 펼쳐나가자. 타이론과 시엘의 전투시 대화이벤트가 있으며 프란다임(타이론)의 HP가 100정도로 떨어지면 타이론은 퇴각한다.

▲ 타이론의 배신?

그리고 수송기를 폭파시켜보면 속은 텅텅 빈 더미라는 것을 알 수 있다. 이때부터 승리조건이 이 전선으로부터 탈출(북쪽으로 이동) 또는 적의 전멸로 바뀐다. 이 때 도망치지 않고 레벨업을 위해 모든 적을 전멸시키는 것도 상당히 좋은 방법이다.

전선을 무사히 빠져나온 후 프람엘크성으로 가보니 무슨 일인지는 몰라도 카스미가 성령기 올베스트에 타고서 성 위에 올라가 있다. 무슨 일일까? 이유를 들어보니 카스미의 공격에 그라드가 타고 있는 그리올이 폭발해서 그라드가 죽었다는 것이다. 처음으로 사람을 죽였다는 죄책감이 큰 듯… 카스미의 위로는 아이에게 맡기고 기다리기로 한다. 그렇게 카스미가 기운을 낼 때까지 기다리고 있는데, 다행히도 그라드 경이 살아 있다는 소식을 듣게 된다. 카스미는 그라드경에게 사과를 하고 그라드경은 사과받을 일도 아니며 카스미는 훌륭히 맡은 바를 해냈다는 것이다. 그에 카스미는 힘을 내고 전선에 복귀하게 된다.

역시 이번에도 프라이베이트는 불가.

▲ 삼각관계의 두 명

제 15 화
청산된 과거

리버펜의 일행들은 브릿지에서 장래의 행동과 그라드경의 대책에 대해 진지한 회의를 하고 있는데 정작 리더라고 선발된 토우야는 카스미와 5층의 전망실에서 데이트를 즐기고 있다(참 대단한 놈이다). 콜넬 마을에서는 적의 장기병 반응이 보이는데… 적들이 눈앞에 있는데 그냥 지나칠 수는 없다. 출격이다!

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 제이펀 (토우야)의 파괴

적군 : 그리올 (슈테이니즈 LV 19)
그란바이드 (엘리트병사 LV 17) X 10

이번 전투는 카스미와 토우야를 제외하고 6기만 출격시킬 수 있다. 신중히 생각해서 출격하지 않는 캐릭터 하나를 선택하자. 2턴째에 승리조건이 북쪽으로 향하는 그란바이드의 파괴로 바뀐다. 적들을 잘 살펴보면 단 한기가 북쪽을 향하고 있는데, 이녀석만 물리치면 이번 시나리오는 클리어하는 것이다. 그란바이드와 거리가 상당히 떨어져 있으므로 빨리 잡지 않으면 클리어 하기 힘들다. 참고로 카스미의 올베스트는 기체 보급이 되는 몇안되는 기체 중 하나이므로 세리카의 셀핀과 함께 백업으로 120% 활용하도록 하자.

전투가 끝나고 콜넬마을 안으로 들어가면 그라드의 아내 도라와 딸 크루루를 볼 수 있다.

화제습득: 세리카의 책처 (크루루)

간만에 프라이베이트를 즐길 수 있다. 간만에 원하는 대로 돌아다니자. 2층의 구석에 유미르가 쓰러져 있는데, 그대로 방치해두지 말고 의사 가본에게 데려다 주면 호감도와 신뢰도가 상승

▲ 타이론도 마안인 것인가?

▲ 아카르디아엔 미녀만 살고 있나보다

한다. 그 외에는 특별히 이렇다 한 이벤트가 없으므로 그냥 돌아다니면서 ○버튼 연타를 이용해서 열심히 신뢰도를 올리도록 하자.

제 16 화
버스트 플라나

이제 콜넬 마을에서의 볼일도 끝나고 다시 프람엘크성으로 돌아온 리버펜. 할 일도 없이 편히 쉬고 있노라니 라일의 레이오드가 쳐들어온다. 토우야는 라이블레이드로 대응하려고 하지만 조정이 아직 끝나지 않았다는 이유로 완강히 말리는 세리카. 하지만 라이오드의 강력한 힘에 대항할 수 있는 성령기는 라이블레이드뿐. 별 다른 수 없이 라이블레이드를 내보내기로 하지만, 파트너 역으로는 세리카가 들어가기로 한다.

승리조건 : 레이오드 (라일)의 HP가 70% 이하가 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

아군 : 라이블레이드 (토우야, 세리카)
혼센크완 (시우첸)
드라이데스 (아셔)
발도크 (크로비스)
페리갈 (올레리)
비실 (아이)
올베스트 (카스미)
듀셀도프 (페인)

NPC : 베센드루파 (가류드 LV 33)
적군 : 레이오드 (라일 LV 30)
가드란 (셀 LV 20) X 3
가드란 (셀 LV 18) X 5

4턴째에는 베이오가 바인·다가를 타고 토우야들에게 도전한다. 6턴 째에는 요크를 위해 일어선 용기 있는 병사들이 나오지만… 레이오드에게 모두 한 방에 나가떨어진다. 레이오드에게 하나씩 죽어가는 무고한 생명들… 그러한 아비규환을 보며 분노하는 토우야에게 버스트·플라나 현상이 나오게 된다. 버스트·플라나 현상이란 성령기 탑승자의 격한 감정에 맞춰서 플라나, 즉 탑승자의 정신력도 크게 증가하는

▲ 분노의 토우야

현상을 말한다(마장기신을 해본 사람이라면 알 것이다). 라이오드에게 돌진하는 버스트 플라나 상태의 라이블레이드… 하지만 제대로 힘을 발휘하기도 전에 베룬스트가 와서 라일을 끌고 같이 도망가버린다. 전투 후 플라나를 모두 써버린 토우야는 죽음의 문턱까지 가게 되나 세리카의 키스(플라나를 불어넣어주는 효력)로 토우야는 겨우 살아나게 된다.

▲ 마장기신이라는 게임에도 이런 이벤트가 있었다지

한 편 성안에서는 시엘의 목숨을 노리는 타이론이 보인다. 시엘은 위기에 몰리지만 급하게 달려온 레듀스 덕분에 살아나게 되고, 타이론은 레듀스와 결투를 하게 된다. 짧은 일격의 승부 후, 레듀스에게 패배한 타이론은 제정신을 차린다.

프라이베이트시 카스미에게 세리카와 키스한 것에 대해 이야기하면 새로운 화제를 습득하게 된다. 유미르에게 가면 토우야는 어떤 여자가 좋으냐고 묻는데 「사랑한다면…」이라고 대답하면 유미르의 신뢰도가 상승한다. 그 외엔 역시 특별히 나열할 만한 이벤트가 없으므로 그냥 돌아다니도록.

화제습득 : 퍼스트키스? (카스미)

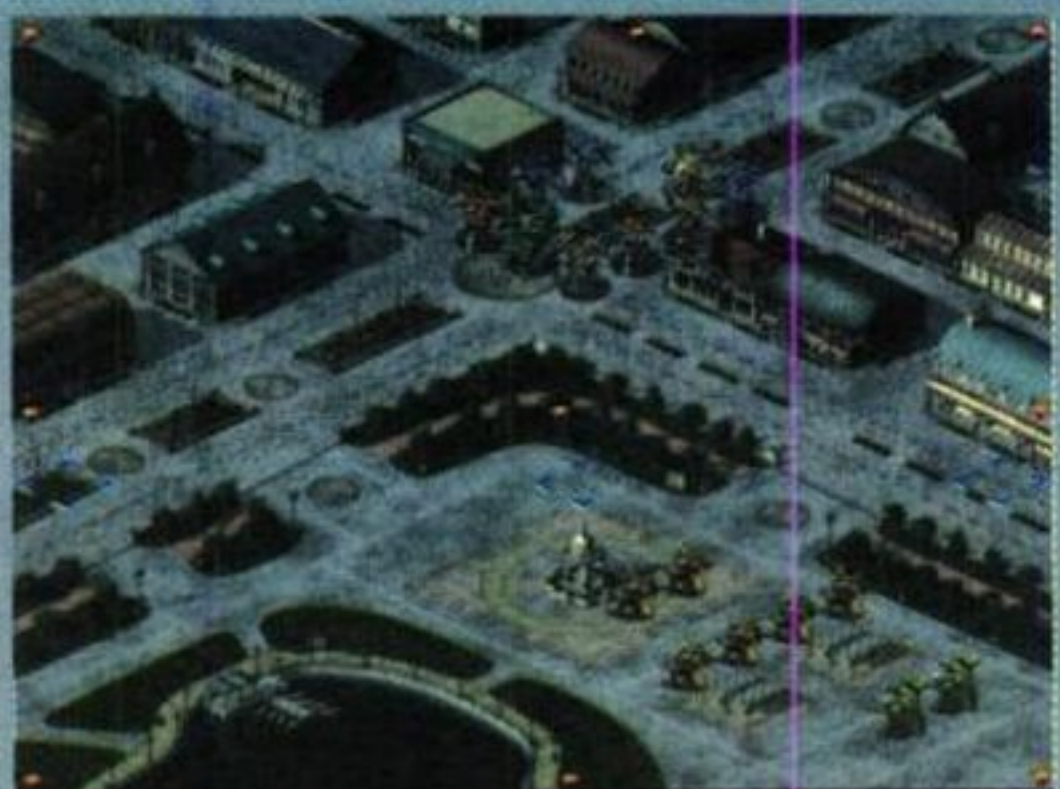
▲ 레듀스의 승리

제 17 화
다음에 오는 자

토우야는 거리를 걷다가 깡패에게 걸린 한 여성을 구해준다. 그녀의 이름은 샬. 그녀는 자신이 〈제=오드〉의 일원이라는 것을 밝힌다. 그러며 계속 토우야에게 〈제=오드〉에 대한 생각을 물어보는 등의 이야기를 나누다가 물속에서 튀어나온 유닛을 타고 가버린다. 라이블레이드 출격이다! 그러나 세리카만 라이블레이드에 타는 것에 불만을 느낀 아이는 세리카만 맘대로 타게 하지 말고 메인 파일럿인 토우야에게 파트너를 정하라고 한다. 곧 이어 파트너 선택화면이 나온다. 다른 사람도 선택할 수 있지만 필자는 여기서 아이를 선택하였다.

▲ 여자 복터진 토우야. 4인중에 파트너를 골라라!

이번 시나리오부터 메리사가 성령기 아하디를 타고 전투에 참전한다.

▲ 물위를 걷는 여자 샬

승리조건 : 적군의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸

아군 : 파트너 된 캐릭터의 유닛을 제외한 모든 유닛 출격 가능
적군 : 하우저 (렌더 LV 22)
하우저 (고우 LV 21)
카이잘-데오 (레세 LV 20)
카이잘-데오 (도리스 LV 21)
카이잘-데오 (버긴 LV 20)
카이잘-데오 (키나리 LV 18)
카이잘-데오 (로드 LV 18)
증원 : 베일·어스턴 (카인 LV 18)
돌 (브레인·코어 LV 16) X 4

적들은 모두 이름난 파일럿이기는 하지만 그들이 타고 있는 유닛은 기껏해야 초반 등장 유닛인 하우저와 카이잘-데오 뿐이다. 이쪽은 간단히 처리할 수 있지만 문제는 2턴째에 등장하는 카인이다. 같이 나오는 돌들도 꽤나 강력하니 뒤에서 공격당하지 않게 견제하며 싸우도록 하자. 5턴째에는 크루루가 성령기 폴스틴을 타고 나와서 토우야들을 도와준다. 카인을 쓰러뜨리면 돌들도 모두 퇴각하므로 카인을 쓰러뜨리기 전 최대한 돌들을 많이 희살하여 경험치를 얻도록 하자.

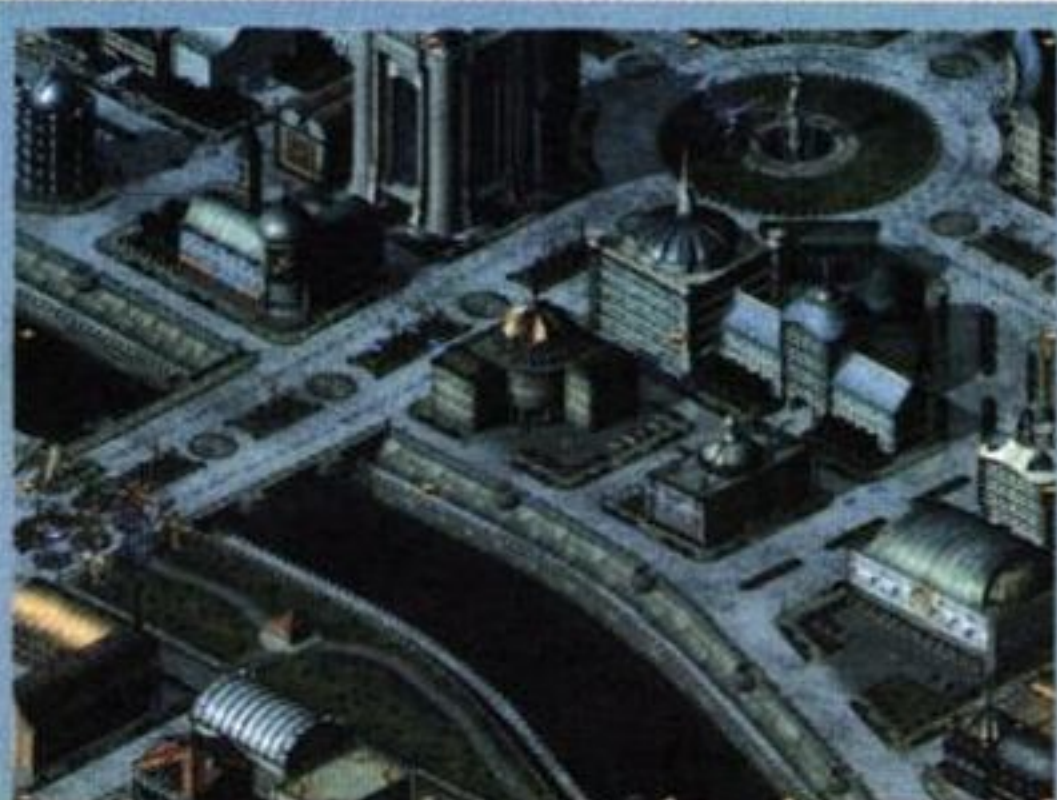
▲ 데빗슈박사의 등장인가?

토우야는 계속 싸우겠다고 우기는 크루루를 설득한다. 한 편 토우야들이 전투하고 있을 때 다른 적들에게 습격을 받은 로디스는 다행히도 살아있는 듯 세리카에게 치료를 받고 있었다. 로디스는 앞으로 이런 일이 또 일어날지도 모르니 자신이 주인없는 제이펀을 타겠다고 한다.

인터미션에 들어가면 프라이베이트가 있을 자리에 파트너 변경이 생긴 것을 알 수 있다. 지금의 파트너에 질렸다고 생각되면 바꿀 수 있다.

▲ 〈제-오드〉의 기체 고데리우스

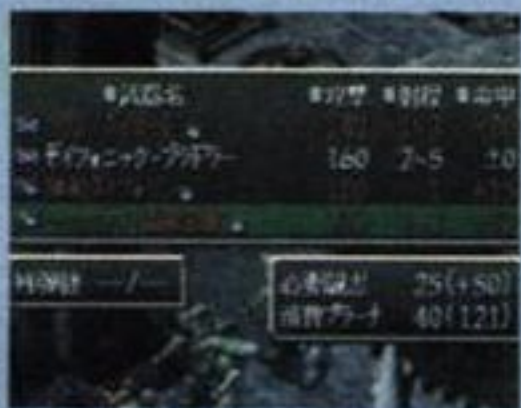
제 18 화
잊혀지지 않는 배반자

역시 데빗슈박사는 살아 있었다. 리버펜의 동료들에게 도전을 하는 데빗슈. 토우야는 도발을 참지 못하고 출격한다.

승리조건 : 고테리우스 (데빗슈)의 HP가 50%이하로 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

적군 : 고테리우스 (데빗슈 LV 32)
증원 : 하우저 (렌더 LV 22)
하우저 (고우 LV 21)
카이잘-데오 (레세 LV 20)
카이잘-데오 (도리스 LV 21)
카이잘-데오 (버긴 LV 20)
카이잘-데오 (카나리 LV 18)
카이잘-데오 (로드 LV 18)

이번 시나리오는 총 7기가 출격할 수 있으므로, 빠지는 캐릭터 하나를 잘 생각 한 후 결정하도록 하자. 3턴 째에 적의 증원군이 나온다.

이번 스테이지는 고층건물사이에서 벌어지는 시가전이라서 상당히 지형의 제약을 받는다. 그렇기 때문에 먼저 공격하려가면 불리하므로 기다렸다가 적들이 사정거리 안으로 들어왔을 때 치는 것이 좋다.

▲ 이것이 바로 신검 다이호존!

5턴 째부터 라이블레이드의 전용 신검인 타이호존을 사용할 수 있게된다. 타이호존의 위력을 본 데빗슈박사는 퇴각하고… 남은 것은 잔챙이들 뿐. 이때부터 적의 전멸로 목적이 바뀐다.

▲ 무기가 많이 추가되었다

전투가 끝나면 크루루는 아까처럼 억지로 싸운다고 떼를 쓰지 않고 모두를 위해서 싸우겠다고 한다. 그녀의 확고한 의지를 알게 된 토유야. 드디어 크루루를 정식동료로서 인정한다.

인터미션 화면을 보면 파트너체인지 외에도 오래간만에 등장하는 프라이베이트 등 메뉴가 늘어났다. 프라이베이트를 시작하면 카스미가 토우야의 방으로 찾아와서 자신들이 싸우고 있는 이 전투가 과연 올바른 것인가에 대해 질문을 한다. 토우야는 전쟁에 옳고 그른 것은 없다고 하며 지금의 자신들이 싸우는 이유는 이런 의미 없는 전쟁을 빨리 끝내기 위한 것이라고 한다. 이에 납득하고 자신의 방으로 돌아가는 카스미…

유미르의 방으로 가면 세리카가 유미르의 방에서 나오는 것을 목격할 수 있다. 그녀는 왜인지 토우야를 보자마자 도망가고 방안으로 들어가니 유미르는 이유를 말하려 하지 않는다. 여기서 유미르를 믿고 있으니까 무엇을 하든 안심할 수 있다고 하면 유미르의 호감도와 신뢰도가 올라간다.

화제습득 : 트레이닝 (메인)
미야스코 혹의 표시 (미야스코)

▲ 열혈소녀 크루루

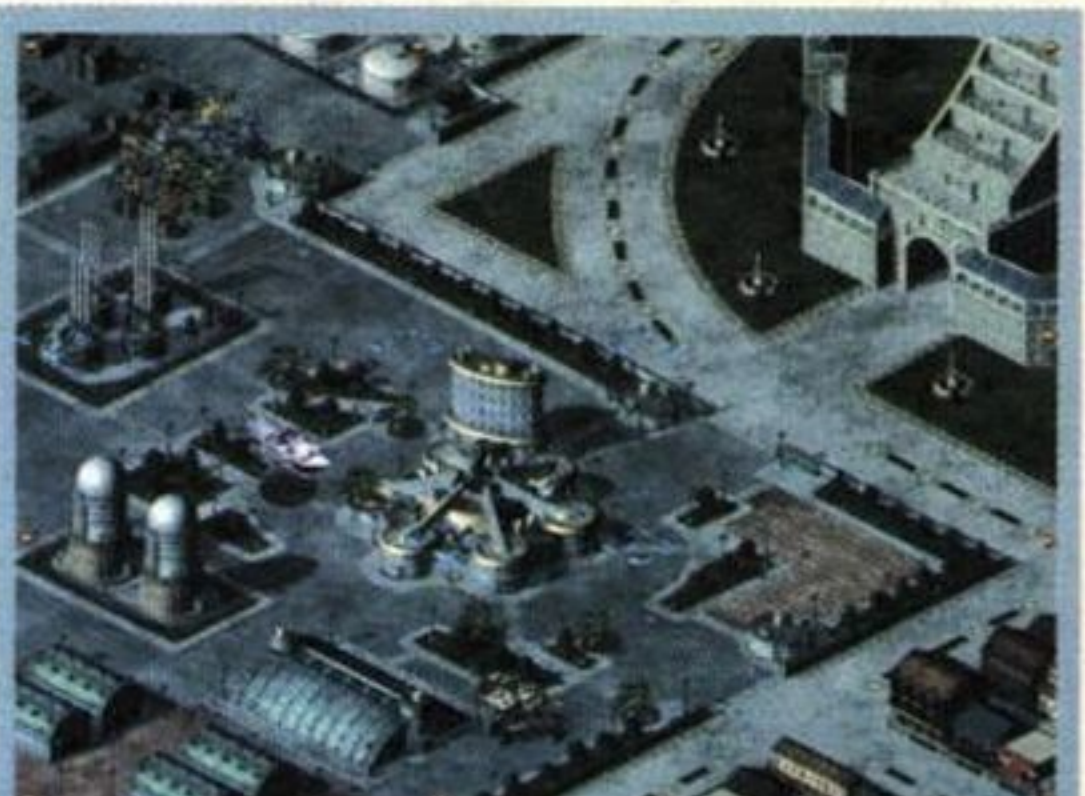
▲ 이 인간이 드디어 크루루에게까지 마수를

제 19 화
그 궤적이 가는 곳에는…

마침내 〈제-오드〉의 모든 멤버가 밝혀졌다. 그들은 데빗슈박사의 부활에 기뻐하고, 라이블레이드의 발동이 자신들의 목적에 방해가 될 것을 염려하여 신속히 행동하기 시작한다.

▲ 에미에게 당하고 있는 페인

▲ 크루루가 무서워서 폰젤 뒤에 숨은 엘비

한 편, 리버펜의 일행들은 오래간만에 성지에 가게되어 폰젤 가족과 만나게 된다. 성지의 가족들과 만나서 이야기를 나누고 있는데 적의 습격이 있다. 성령기 발진이다!

승리조건 : 가오이존의 HP가 50%이하가 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야) 의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 8기
NPC증원 : 데로우가 (바레스 LV 31)
킨바이트 (벨 LV 23)
킨바이트 (죠노 LV 25)
적군 : 가이오존 (베론스트 LV 30)
필데노스 (샵 LV 29)
가드란 (셀 LV 22) X 6

전투에 들어가기 전, 세리카가 라이블레이드는 변형이 가능한 기체라는 것을 가르쳐 준다. 변형하게 되면 비행형태가 되는데, 이동력이 늘어난다는 것을 제외하고는 쓸만한 점이 없다. 장거리이동이 필요할 때 요긴하게 쓰도록 하자. 베룬스트의 가이오존은 첫 턴부터 아군에게 다가오므로 가드란들과 연합해서 공격해오면 대단히 귀찮아진다. 재빨리 가드란을 처리하고 뒤늦게 오는 가이오존을 처리하도록 하자. 2턴째 동쪽 (가이오존의 옆)에서 NPC 증원이 있다. 살과 토우야가 싸우면 대화이벤트가 있다.

▲ 증원 3인조

베룬스트의 진정한 목적은 토우야의 목숨이 아니었다. 그의 진정한 목적은 유미르의 납치였던 것이었다. 유미르가 있는 건물을 부수고 그녀를 납치한 후 퇴각하는 베룬스트… 그를 따라 다른 유닛들도 모두 퇴각한다.

▲ 납치당한 유미르

전투가 끝난 후, 유미르를 납치 당했다는 이유로 인해 모두들 전의를 상실해버리지만, 페인의 열혈적(사실은 바보라 아무생각이 없어서)인 파이팅에 의하여 모두 기운을 차리고 유미르를 구하러 가기로 한다.

리버펜의 안이 아니고 성지에서 일어난 일이라 역시 이번에도 프라이베이트 불가.

제 20 화
불행한 행복

승리조건 : 적의 전멸	바졸드 (도리스 LV 24)
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴	하우저 (료드 LV 23)
	하우저 (키나리 LV 23)
아군 : 라이블레이드 외 8기	하우저 (레세 LV 23)
적군 : 바졸드 (고우 LV 24)	하우저 (엘리트병사 LV 22) X 3
바졸드 (렌더 LV 25)	에레아나 (레오네 LV 28)
	가드란 (셀 LV 20)
	증원 : 하우저 (엘리트병사 LV 22) X 4

레오네의 에레아나만 조심하면 그다지 특별할 게 없는 전투다. 4턴째에 적의 증원이 있는데 그들이 나타나는 부분이 북쪽. 즉 전투를 하고 있는 방향의 반대편에서 나타나므로 백어택의 위험이 높아진다. 그 점을 조심해서 3턴째에 알맞은 배치를 해놓도록 하자.

토우야와 레오네가 두 번 싸우게되면 레오네는 퇴각한다.

납치 당한 유미르는 의외로 아직까지는 별 탈없이 있었다.

라일은 유미르를 보고 자신의 과거 애인인 베니마스를 떠올리게 되는데… 여기서 유미르는 라일의 딸이라는 것이 밝혀진다.

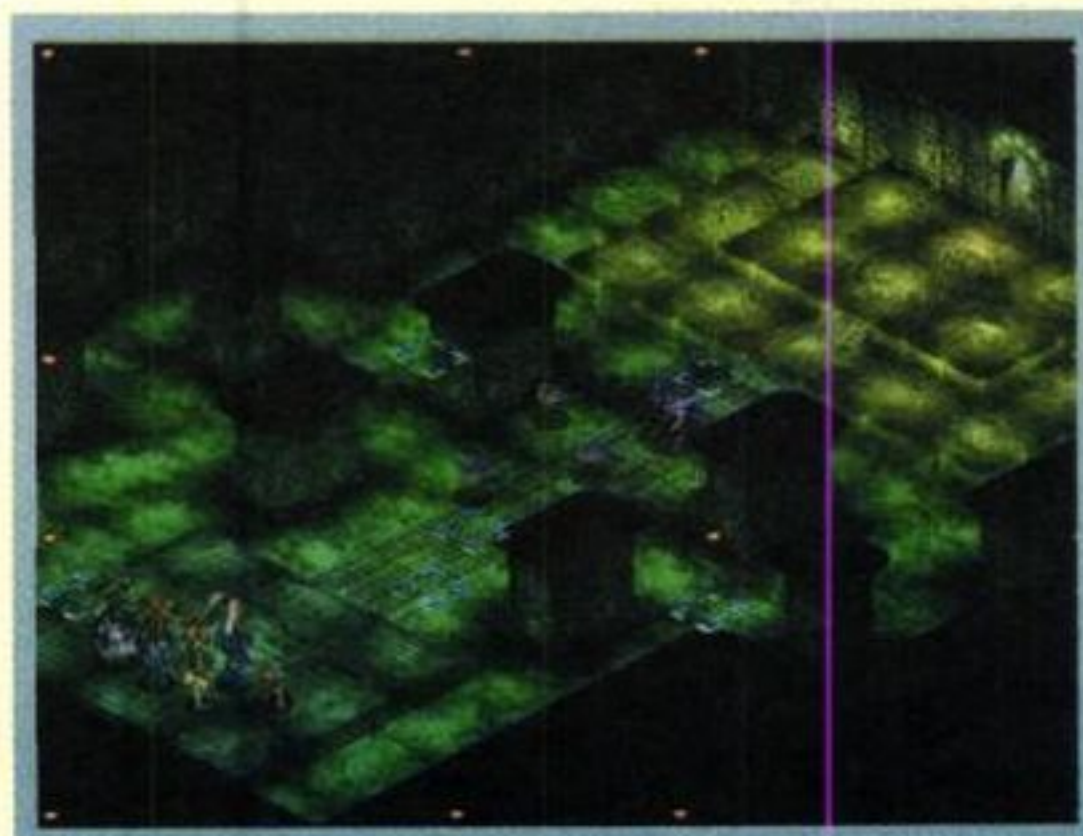
▲ 라일의 과거

생각치도 못했던 사실 때문에 상당히 놀라는 유미르…

한 편 리버펜의 일행들은 유미르를 구하기 위해 〈제=오드〉의 연구소로 향한다.

제 21 화
이 생각 누구를 위해서

시나리오를 시작하면 아무래도 계속되는 전투와 결전으로 향하고 있는 착잡한 마음 때문인지 카스미가 토우야에게 찾아와 고민을 한다. 괜찮다고 위로하는 토우야의 강한 모습을 보고 안심하고 돌아가려는 카스미… 이지만! 어쩌다가 실수로 토우야와 함께 넘어지게 된다. 결국 둘은 바닥에 엉키게 되는 포즈가 되어버리고… 상당히 찐한 장면이 연출되고 있는데 크로비스가 들어와서 오해를 받게 된다.

이제 결전이 다가왔다… 데빗슈박사를 쓰러뜨리기 위해 수중루트를 선택한 리버펜 일행. 수중행 도중 토우야의 실수로 인해 동료들과 떨어지게 된다. 혼자가 된 토우야는 동료들을 찾다가 우연히 〈제=오드〉의 일원들이 모여 있는 것을 보게 되고… 그들에게 발각된 토우야. 혼자서 외로운 싸움을 하려는 찰나 타이밍도 좋게 동료들이 등장한다. 그것을 보고 있던 데빗슈박사는 여기는 자신 혼자만으로 충분하니 모두들 물러나라고 하며 토우야들에게 도발을 하기 시작한다.

승리조건 : 가드란 (셀)의 전멸
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 8기
적군 : 고데리우스 (데빗슈 LV 35)
가드란 (셀 LV 20) X 5
증원 : 가드란 (셀 LV 20) X 5

▲ 들켰다. 도망이다!

데빗슈박사는 지금 이 전투를 게임으로 생각하고 있다. 토우야들이 가드란을 전멸시키는 것이 빠른가, 아니면 자신이 토우야 일행을 전멸시키는 것이 빠른가의 게임…. 데빗슈박사는 토우야들을 상당히 바보로 생각하고 있는 모양이다.

가드란은 지금까지와는 달리 꽤 강하므로 집중공격을 받지 않게 조심해서 하나씩 처리해 나가자. 가드란 5마리중 4마리를 처리하면 5마리가 동서남북에서 각기 증원으로 나온다. 가드란을 전멸시키면 데빗슈박사는 토우야들이 이렇게까지 잘 할 줄은 몰랐다면서 감탄한다. 그리고 〈제=오드〉에 대하여 말을 잇는다. 자신들은 어째서 이 시대에 나와서, 이 시대에서 활동한 것인가, 그것은 베니마스가 믿었던 '인간의 성장' '마음'에 걸어보고 싶었던 것이었다. 과연 인간은 성장했을 것인가? 그 궁금함을 지우지 못한 데빗슈 박사들은 타임슬립을 하게 되고 현재로 오게 된다. 하지만 현재의 모습은 데빗슈를 실망시키기에 충분했던 것이다. 그러한 이유로 발전이 없는 인류를 정화시켜야 한다고 하며 바리아를 소환한다.

▲ 수중으로 들어가고 있다

▲ 무엇인가가 소환되고 있다

제 22 화
잊지 못할 인연

토우야는 어둠속에 있다. 아무리 다른 사람들의 이름을 불러도 대답이 없고… 죽었다고 생각하는 토우야. 그러나 환상 속에서 코이치로가 와서 여기서 죽으면 안 된다고 하며 힘을 내게 해주고… 아카르디아 버전의 선생님(오프닝에 등장한)이 등장하는데… 그녀의 이름은 베니마스. 데빗슈박사와 같은 109년전의 인간인 것이다. 그녀는 사정을 모두 이야기해주며 데빗슈박사를 멈추게 해달라는데… 좀 더 자신에게 소중한 사람을 지키기 위하여. 그것이 라이블레이드에 두명이 타는 이유라는 것이다. 그리고는 사라지는 베니마스…

토우야는 곧 이어 어둠의 공간속에서 또 다른 사람을 만나는데… 그는 토우야를 보며 「남에게 자신만을 생각하게 하는 힘」을 가지고 있다고 하면서 자신만을 생각하는 사람을 생각해 내라고 한다. 그리고 토우야는 그 사람을 생각해 내는데…

선택문
다른 사람을 생각해낸다
아이를 생각해낸다
카스미를 생각해낸다

(다른 선택을 한다고 하더라도 호감도 변동 외엔 변화점이 없다.)

상황에 맞게 선택하도록 하자. 이번 공략은 히로인 중심이기 때문에 필자는 아이를 선택하였다.

결국 깨어나는 토우야. 옆에서는 아이와 야마토가 대단히 걱정하고 있었다. 주위엔 아무도 없고… 조금 더 찾아보니 어떤 할아버지와 리슈나·밀슈라는 여성을 볼 수 있다. 할아버지의 이름은 발가·솔마. 그는 〈제=오드〉는 아니지만, 〈제=오드〉를 주시하고 있는 사람이었던 것이다. 그들은 토우야가 정신을 잃기 전에 보았던 것은 신개왕이라고 불리우는 것이라 한다. 이야기 도중, 제단 위로 두 개의 신개왕이 나타났다가 사라진다. 불안함을 느낀 토우야는 리버펜에 빨리 돌아가려 한다.

한 편, 리버펜의 다른 이들은 카인의 쿠데타를 막고 있는데 타이밍 좋게 토우야도 합류한다.

▲ 선생님 등장?

▲ 운명의 선택이다

▲ 이런 곳마저 호감도가…

승리조건 : 베일·어스틴 (카인)의 HP가 30% 이하가 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

아군 : 라이블레이드 (토우야 & 아이)
아야디 (메리사)
폴스틴 (크루루)
파리갈 (올레리)
듀셀도프 (페인)
혼센코완 (시우첸)
셀핀 (세리카)
올베스트 (카스미)
드라이데스 (아서)
발도크 (크로비스)
NPC : 지크사스 (레스트)
적군 : 베일·어스틴 (카인)
도미논 (셀그)
렌버드 (병사 LV 24) X 3
세크티 (병사 LV24) X 2
증원 : 바레시오스 (그로우스터 LV 27)
그리올 (포레스 LV 26)
그리올 (리몬드 LV 27)

이동할 수 있는 공간이 주로 물위인지라 유닛들의 이동력이 상당히 떨어진다. 그렇다고 기다리기만 할 수도 없는 노릇이니 상대방의 간접공격 범위에 들지 않도록 신중히 움직이며 강을 건너가도

록 하자. 폴스틴과 라이블레이드 변형은 비행타입이라서 이동력이 떨어지지 않으므로 잘 활용하자. 3턴째 지그림군의 증원이 있다. 이들은 우리를 도와주는 입장인데다가 건드리면 동료들의 「심각한」신뢰도 다운이 있으니 절대 건드리지 않도록 하자. 카인과 토우야의 전투시 대화이벤트가 있다.

길고 긴 회의 끝에 두 가지 할 일이 생긴다. 하나는 지그림 제압, 그리고 또 하나는 왕도잠입이다. 두 가지 일 모두 촌을 다툴 정도로 빠르게 해결해야만 하는 일이기 때문에 어쩔 수 없이 팀을 나누기로 한다. 크로비스, 시우첸, 아이, 올레리, 크루루는 그로우스터와 함께 지그림에, 아서 페인, 카스미, 메리사, 세리카, 레스트는 왕도 샹그리아로 향한다는 것이다. 그리고 토우야는 어찌 할 것인지 묻는데…

▲ 대머리 아저씨 그로우스터

역시 지그림쪽과 왕도잠입쪽을 선택할 수 있다. 지그림으로 향하는 것이 아이의 공략을 위해서 편하다.

제 23화
사람이 있다는 것

지그림으로 향하고 있는 리버펜. 포레스는 정신강화 때문에 정신안정제가 필요한 리몬드를 많이 걱정해주고… 리몬드는 몸이 성치 않은 듯하지만, 이런 곳에서 죽을 순 없고 조금만 더 살고 싶다고 한다.

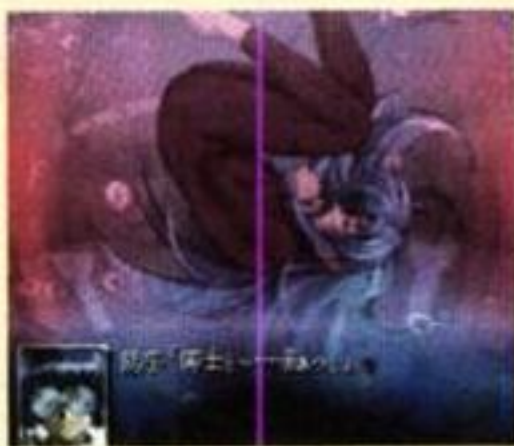
드디어 적이 있는 곳까지 다다른 리버펜. 이번 전투는 간만에 슈테이니즈가 등장한다. 어쨌든 이쪽도 출격이다.

승리조건 : 라이블레이드 (토우야)를 대통령관저에 무사히 이동시키고, 적들을 전멸시키는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

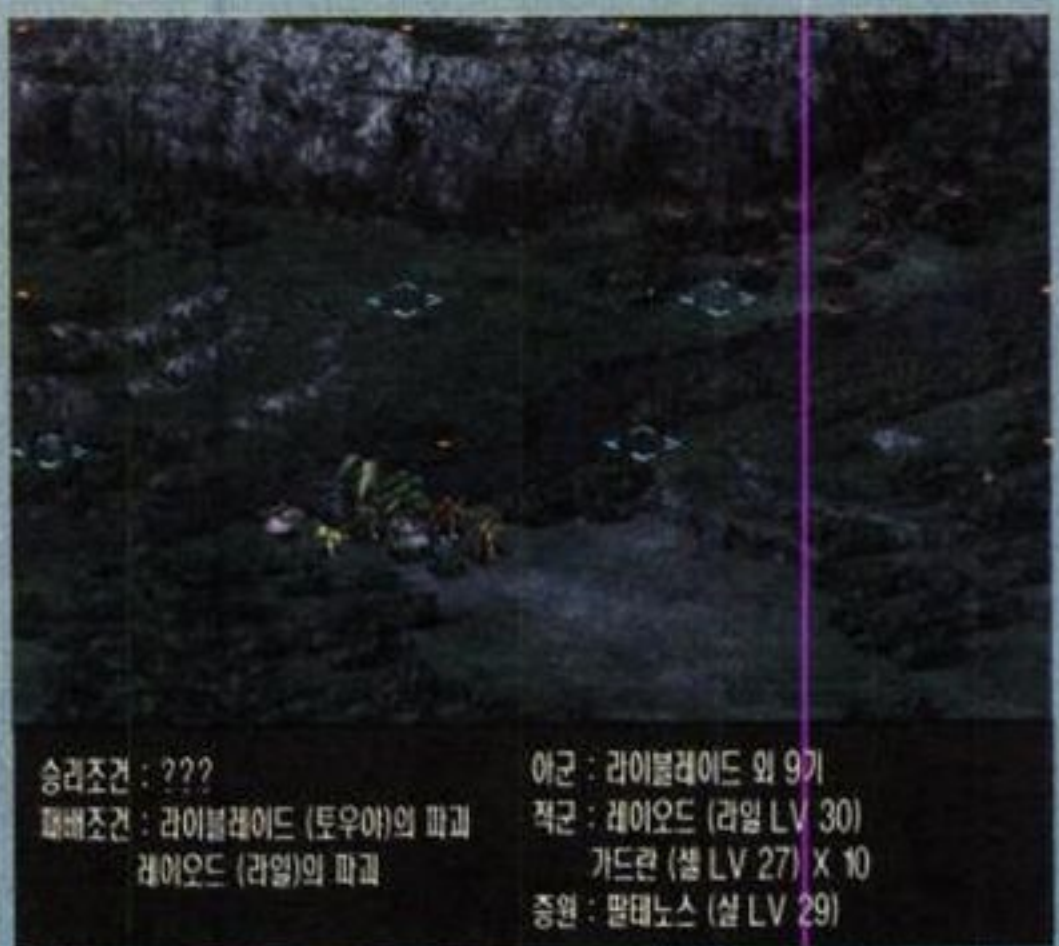
아군 : 라이블레이드 (토우야&아이)
혼센코완 (시우첸)
발도크 (크로비스)
파라같 (올레리)
폴스틴 (크루루)

적군 : 버지온 (슈테이니즈 LV 29)
비졸드 (뱀 LV 23)
비졸드 (죠노 LV 25)
타그엘 (바레스 LV 31)
다가 (엘리트병사 LV 22) X 2
그란바이드 (엘리트병사 LV 22) X 4

이번 전투는 승리조건에서 보다시피 북쪽에 보이는 대통령관저로 토우야를 무사히 이동시키는 것이다. 좁은 길에서 벌어지는 시가전이 되므로 고립되지 않도록 조심해서 싸우자. 바졸드의 장거리공격은 생각 외로 강하니 이점에도 주의하도록. 버지온의 HP가 절반 이상 떨어지면 버지온에 장착되어 있던 폭탄이 가동된다. 그럼 버지온의 어디를 노려야만 안전하게 폭발시키지 않을 수 있는가? 그것은 야마토가 확인해 본다고 하니 그 동안 라이블레이드를 움직이지 말라고 한다… 잠시 (약1턴) 기다렸다가 공격하면 다행히도 폭탄에 맞추진 않았는지 괜찮다고 한다. 버지온을 물리치면 다른 적들도 퇴각한다. 대통령관저에 라이블레이드를 이동시키면 이벤트가 생기는데…

결국 「코드3」이라는 인간강화 계획으로 인간의 마음을 제멋대로 가지고 놀려고 했던 호렘 대통령은 최후를 맞이한다. 그리고 신개왕의 모습이 보이고, 토우야의 암흑의 세계에서 나왔던 미지의 인물인 레이편과의 재회가 있다. 그리고 발가의 등장, 그들은 역시 린·카마라고 불리우는 우주인이었던 것이다. 그들은 거대한 물체인 바리아와 싸우기 위해서 온 것이라는데…프라이베이트에 들어가게되면 역시 팀이 갈라져 있는지라 만날 수 있는 사람이 극히 드물다는 것을 알 수 있다.

▲ 레오네 보완계획

제 24화
아버지와 딸과…

리버펜의 일행들은 샹그리아 왕도에 도착하게되고, 동료들과 합류하게 된다. 세리카가 그동안 있었던 일을 말해주는데, 쿠테타에 실패한 카인은 자신의 기체의 폭발과 함께 죽었다고 (생각된다고) 한다. 이제 남은 것은 유미르의 구출 뿐. 다행히도 아직까지 유미르에게 붙여놓은 발신기가 제 역할을 하고 있다고 한다. 장소는 지그림 북부의 숲이라고 한다. 리버펜, 발진!

승리조건 : ???
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
레이오드 (라임)의 파괴

아군 : 라이블레이드 외 9기
적군 : 레이오드 (라임 LV 30)
가드란 (셀 LV 27) X 10
증원 : 팔테노스 (샬 LV 29)

패배조건을 보면 알겠지만 레이오드에도 손을 대면 안된다. 왜냐하면 현재 유미르는 레이오드의 안에 있다고 여겨지기 때문이다. 결국 가드란만 전멸시키라는 소리. 참고로 지금까지의 가드란에 비하면 무척 강하므로 조심하여 공격하자.

3턴째 최남단에서 살이 타고 있는 팔테노스의 증원이 있다. 3턴째 라일은 레이오드에 유미르가 타고 있기 때문에 공격하지 않는다는 것을 알고 유미르를 안전한 곳에 옮긴 후, 다시 나타난다. 이때부터 패배조건에서 레이오드(라일)의 파괴가 사라진다. 레이오드의 HP가 반으로 줄어들면 살은 퇴각. 레이오드를 물리치면 가드란은 모두 폭발해버린다.

▲ 사기꾼 같은 놈 (능력치를 보라!)

전투가 끝난 후, 유미르를 구하고 돌아가려고 하는 순간, 라일이 나온다. 살아있던 것인가?

▲ 아이와 토우야의 콤비 플레이

그와 거의 동시에 살의 팔테노스가 와서 레이오드의 코어, 즉 라일을 회수한다고 하는데… 레이오드는 유미르에게 지금까지 부친역할을 못해서 미안하다고 하며 팔테노스에게 돌진하여 자폭하고 만다. 타격을 많이 받은 팔테노스는 결국 퇴각한다.

프라이베이트로 들어가서 방금 얻은 화제인 라일의 일에 대해 이야기하며 유미르를 위로해 주자. 그 외에 별다른 이벤트는 없다.

화제습득 : 라일의 일 (유미르)

▲ 레오네의 폭주

제 25 화
단지, 그 생각을 위하여

승리목적 : 에레아나 (레오네)의 파괴	가이오존 (베룬스트 LV 32)
패배목적 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴	가드란 (샐 LV 27) X 5
	가드란 (샐 LV 28) X 5
	증원 : 다가 (렌더 LV 29)
아군 : 라이블레이드 외 7기	다가 (고우 LV 28)
적군 : 에레아나 (레오네 LV 30)	헤스디어 (로드 LV 26)
	헤스디어 (카나리 LV 26)

현재 적으로 있는 레오네는 세뇌 당하여 조종당하고 있는 것 같다. 전투에 들어가기 전 자그마한 소리로 구해달라고 하는데… 이번 전투는 가드란들이 엄청나게 몰려와서 아군에게 집중공격을 하므로 조심해야한다. 게다가 가드란의 집중공격을 받다보면 어느새 레오네와 베룬스트가 다가와서 강한 일격을 먹이기 때문에 더더욱 조심해야한다. 그러므로 가드란은 적당히 몇 마리 물리쳐주고 에레아나만 노리는 것이 편하다.

▲ 이래도 베이오가 아니라고?

에레아나를 물리치면 베룬스트는 레오네를 데리고 퇴각을 하며, 기회를 보고 있던 테러리스트들이 등장하여 리버펜을 노린다. 이때부터 승리조건은 「다가 (렌더)기의 파괴」로 바뀌고, 패배조건은 「라이블레이드 (토우야)의 파괴, 다가(렌더)기의 리버펜에 도착」으로 바뀐다. 다음 턴, 정체불명의 남자(사실은 베이오박사)가 바인·다가를 타고 나와서 토우야들을 도와준다. 렌더기를 물리치면 리버펜에 가까이 가서 자폭을 하는데, 다행히도 발가와 리슈나가 폭발의 피해를 없애준다. 렌더기를 물리치면 다른 테러리스트들은 퇴각한다.

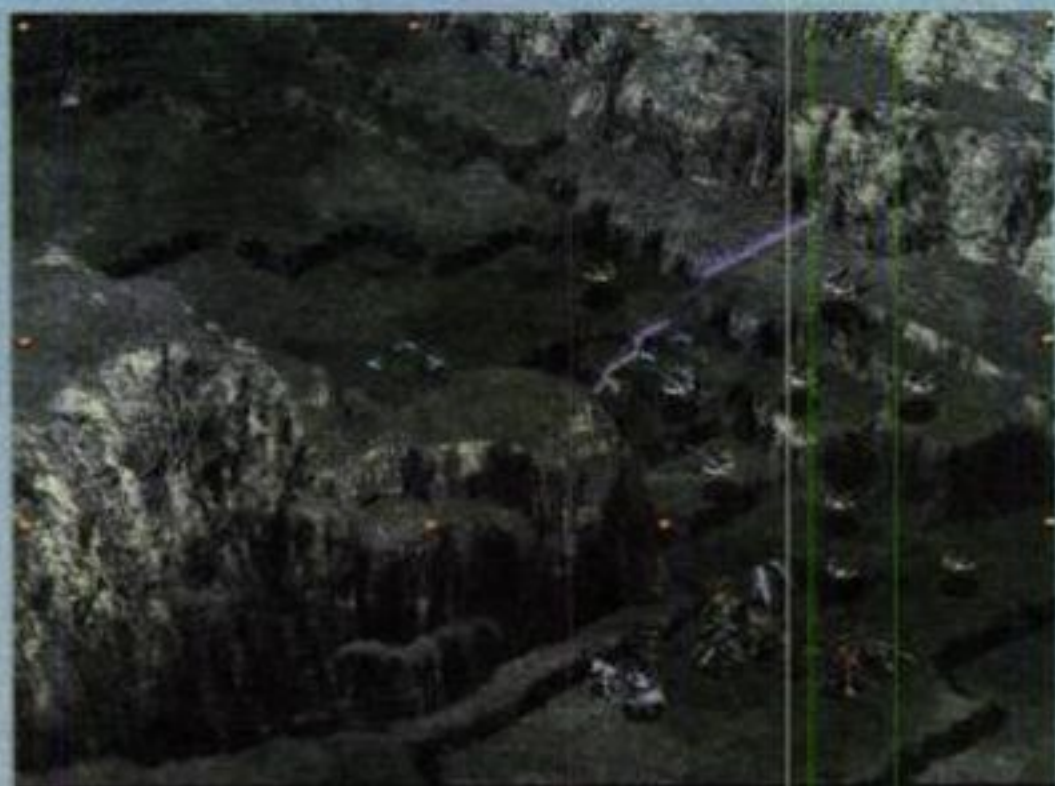
▲ 언제나 성지만 오면 있는 이벤트

시나리오를 시작하면 유미르를 위로해 줬다는 이유 하나만으로 세 명의 여성의 호감도가 떨어진다 (인기 있는 남자는 괴로워…). 어쨌든 이번엔 라이블레이드의 강화를 위해 성지로 떠나기로 한다. 이벨신관과 이야기 도중, 에미가 뛰어와서 유미르에게 안기는 이벤트를 「또다시」 재현한다. 언제나처럼 폐인은 에미에게 자꾸 남에게 들러붙지 말라고 다그치지만, 에미는 웬일인지 반항하지 않고 전에 자신을 진정시켜준 것에 대해 감사의 뜻을 표한다. 그러고 있는 와중에 <제=오드>의 적습이 있다. 성령기 발진!

전투가 끝나면 베룬스트는 잠시 손을 잡자고 하는데… 데빗슈박사의 목적은 자신과 목적이 틀리기 때문이라고 한다. 데빗슈박사는 「바리아의 부활」, 베룬스트는 「바리아의 파괴」가 목적이기 때문이기 때문이라는 것이다. 하지만 토우야는 동료가 아닌 이상 같이 싸울 수는 없다고 하고, 그것에 납득한 베룬스트는 대신 레오네를 리버펜의 일행들에게 동행하게 만든다. 그리고 베룬스트는 레오네의 정신이 불안하므로 만약 폭주하는 일이 있으면 왕자님의 키스로서 진정시킬 수 있다고 하며 사라진다. 이래저래 크라시오의 집에서 접대를 받은 레오네는, 가족이라는 것의 행복함을 알고 상당히 기뻐한다. 역시 이번 시나리오도 리버펜이 아니라 성지의 크라시오의 집에서 있는 밤이므로 프라이베이트는 불가.

▲ … 뭐 이런 설정이 다 있나?

제 26 화
개시하는 장을 넘어서

시나리오를 시작하면 유미르가 찾아와서 토우아에게 자신도 라이블레이드에 타게 해달라고 한다. 더 이상 소중한 사람을 잃을 수는 없다고 하면서… 여기서 토우아의 선택을 강요하게 되는데, 토우아는 유미르가 없다면 리버펜의 백업을 할 수 있는 사람이 없다는 이유로 거절한다. 이것으로 라이블레이드에 타는 것은 마지막일 것이니 최후의 파트너선택을 하라고 하는 야마토. 토우아에게 가장 소중한 사람을 택하라고 한다. 물론 필자는 아이를 선택하였다.

승리조건 : 바리어에 라이블레이드(토우아)이외의 성령기가 도착하는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우아)의 파괴 또는 라이블레이드 (토우아)만 남는 것

아군 : 라이블레이드 외 7기
NPC원군 : 베센드루파 (가류드 LV 35)
그리올 (그라드 LV 32)
바인 · 다가 (의문의 인물 LV 25)
적군 : 가드란 (샬 LV 22) X 11
증원 : 가드란 (샬 LV 22) X 3
가이오존 (베룬스트 LV 32)
팔테노스 (샬 LV 31)
비졸드 (도리스 LV 27)
하우저 (로드 LV 27)
하우저 (카나리 LV 27)

▲ 이게 얼마 만에 보는 얼굴이냐

승리 · 패배조건이 상당히 애매하다. 아무튼 조건대로 라이블레이드 이외의 성령기를 바리어(맵상에 진하게 줄이 쳐져 있다)에 도착하게 만들자. 4턴째에는 그라드와 가류드왕, 의문의 인물(베이오)의 아군 증원이 있다. 아군의 기체중 하나라도 바리어에 닿게되면 가류드왕이 바리어를 모두 부셔 버린다. 그와 동시에 베룬스트등의 <제=오드>들이 나오는데 이때부터 승리조건이 팔테노스 (샬)과 가이오존 (베룬스트)의 파괴로 바뀌고, 패배조건은 라이블레이드 (토우아)의 파괴로 바뀐다.

NPC들은 가오오존과 팔테노스 이외의 적들을 처리하면 퇴각한다. 베룬스트와 토우아의 전투시 대화이벤트가 있다.

제 27 화
마음, 멀리

승리조건 : 고테리우스 (데빗슈)의 격파
패배조건 : 라이블레이드 (토우아)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 8기
적군 : 고테리우스 (데빗슈 LV 35)
가드란 (LV 30) X 10

시나리오를 시작하자마자 별다른 말없이 전투씬이다. 다른 <제=오드>의 일행들을 해치웠으니 남은 것은 모든 일의 원흉, 데빗슈박사가 이번 상대인 것이다. 저번 시나리오에서 소비된 타격, 투지, 플라나가 100% 회복되지 않은 채로 시나리오를 시작하게 되므로 상당히 어려운 전투이다. 고테리우스를 한번 물리치면 데빗슈는 이대로 끝낼 수는 없다면서 토우아를 공격한다. 정체를 알 수 없는 힘에 의해 궁지까지 몰리는 라이블레이드. 그러나 마지막 결정타를 맞기 바로 직전 알 수 없는 힘에 쌓인다. 버스트 플라나와 비슷하지만 버스트 플라나와는 다른 힘. 가장 중요한 사람과 함께 하는 힘. 즉 사랑의 힘이 모인 것이다! (웬 신파조…) 결국 고테리우스와 데빗슈박사는 강대한 사랑의 힘 앞에 결국 쓰러지고 만다.

제 28 화
내일로의 약속

드디어 모든 것이 끝났다. 모두 기뻐하는 가운데 의사 가본은 레오네가 인간이 아니라 생명과학에 의해 만들어진 인공적 인간이라는 사실을 전해준다. 그 말을 듣고 좌절하는 레오네, 그러나 토우아를 비롯한 모든 이들이 격려해주어서 결국 레오네는 다시 힘을 내게 된다.

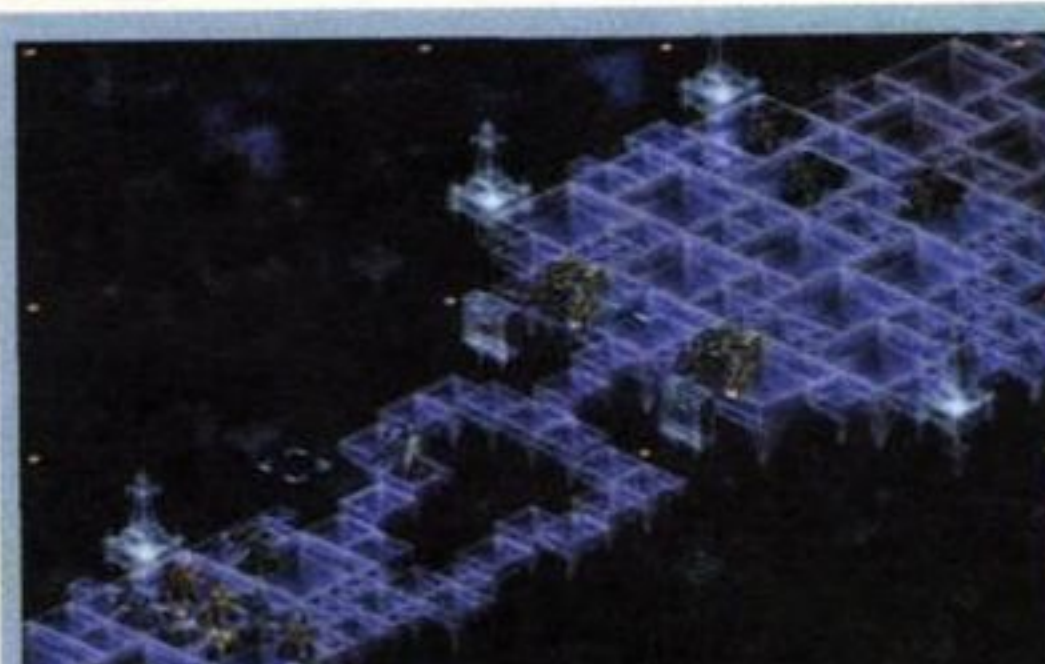
아무튼 이제 모든 것이 끝난 기념으로 파티가 시작되고, 즐겁게 노는 가운데 많은 사람들과 만나게 된다. 파티가 끝나갈 무렵, 바리아의 소환을 하고 있는 샬을 보게된다. 모든 것이 끝난 것이 아니었단 말인가? 리버펜의 일행들은 파티를 즐기다 말고 출동이다.

▲ 인공적으로 만들어진 인간, 레오네

▲ 파티의상의 멜비

승리조건 : 4턴동안 라이블레이드 (토우야) 의 생존
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 6기
NPC : 클마리신 (리슈나 LV 33)
에이디온 (레이펀 LV 35)
시바리아스 (발가 LV 34)
적군 : 가드란 (셀 LV 30) X 6
팔테노스 카게 (셀 LV 30) X 2
예레아나 카게 (셀 LV 30) X 2

장소가 매우 협소하다. 할 수 있는 일이라고는 상대가 올 때까지 포지션을 잘 짜놓고 기다리는 것인데 어차피 목적은 적의 전멸이 아니라 단순히 라이블레이드(토우야)의 생존일 뿐이니 그다지 어려울 것은 없다. 게다가 리버펜의 앞쪽에는 신개왕 3인조까지 있으니 살아남는 것은 어렵지 않다.

제 29 화
방황의 끝에서

아군 : 라이블레이드 외 8기
적군 : 레이오드 카게 (셀 LV 30) X 3
????????? (?? LV 1) X 2
증원 : 가이오존 카게 (셀 LV 30) X 2
????????? (?? LV 1)
고테리우스 카게 (셀 LV 33)

결국 리버펜은 바리아의 안으로 들어간다. 성령기가 일정한 곳까지 가게되면 적의 증원이 있다. 하늘에 떠있는 정체 모를 적의 공격을 받으면 투지가 떨어지므로 주의하도록 하자(반격도 불가능하다.). 적을 물리치면 다음 턴에 하나씩 더 나온다.

가이오존 카게에게 데미지를 주면 최북쪽에서 고테리우스 카게 마저 나온다(클론 기술은 위대하다?). 가이오존 카게는 제자리에서 가만히 있으면서 지나가는 유닛을 공격하므로 이곳을 통과하려하면 이동력이 낮은 유닛은 상당히 고전하는 수가 있으니 가속과 같은 신뢰커맨드를 써서 조금이라도 더 빨리 가이오존 카게를 통과하도록 하자. 물론 모두 전멸시킬 수도 있으나… 그러기 위해서는 임시퇴각을 이용한 레벨업 노가다가 필요할 것이다. 단 한 대라도 맵의 가장 북쪽에 도착하면 클리어.

제 30 화
각자의 미래에

드디어 토우야들은 바리아의 코어 앞에 도착한다. 도착하니 토우야에게 말을 하는 어떤 목소리가 있는데… 그 정체불명의 목소리는 자신의 목적, 태양계인류의 정화에 대하여 말한다. 토우야는 인간의 생명을 가지고 놀려고 하는 행위를 절대 용서할 수 없다고 하며 정체불명의 물체에게 도전한다.

승리조건 : 블랙라이블레이드 (목소리) 의 파괴
패배조건 : 라이블레이드 (토우야) 의 파괴
아군 : 라이블레이드 (토우야)
적군 : 블랙라이블레이드 (목소리 LV 40)

이번 전투는 일기토이다. 라이블레이드 vs 블랙라이블레이드. 명실공히 최후의 전투인 것이다. 증원도, 아군도 없다. 오로지 1대 1… 지금까지의 전투에 비하면 꽤 어렵지만 꾸준히 개조와 레벨업을 해놨다면 그렇게 힘들지는 않다. 사이드어택과 백어택, 그리고 도망다니면서 HP회복 등의 최대한 할 수 있는 작전을 모두 짜내서 이 마지막 전투를 승리로 이끌자.

정말 최후의 순간! 토우야의 동료들이 방어벽을 깨고 등장한다.

어째서 약한 인간들이 이렇게까지 강해질 수 있는 것인지 궁금해하는 목소리, 확실히 인간 하나하나는 약하지만 인간에게는 신뢰 ,우정, 사랑이 있기에 인간이 강할 수 있다고 하는 레이펀. 그 말은 들은 목소리는 확실히 즐겼다고 하며 블랙 라이블레이드와 함께 사라진다. 이제 남은 것은 바리아 자체를 멈추는 것. 토우야는 여기서부터는 자신 혼자서 한다고 하며, 반드시 살아 돌아오도록 노력한다고 한다. 동료들은 모두 떠나고… 최후의 힘을 내서 바리아의 코어를 멈추게 하는 라이블레이드, 토우야, 아이, 야마토.

결국 바리아는 붕괴하지만, 라이블레이드의 반응은 보이지 않았다. 더 이상 참지 못하고 리탈출하는 리버펜의 일행들…

▲ 토우야에게 말을 거는 이

▲ 이 녀석이 마지막 적, 목소리

▲ 그 이름은 「宇」 이다

▲ 최후의 순간

▲ 라이블레이드, 출력전개!

▲ 탈출하는 리버펜

에필로그

선생님 : … 그렇습니다 … 아직 … 그렇다해도 … 인 것입니다. 에- 그리고…
코이치로 : …어이…토우야… 학기 첫날부터 자면 안된다고구…아~봐…
선생님 : ……
코이치로 : …자, 잠깐! 토우야! 위험해~
코이치로 : 선생님, 이쪽으로 오세요… 토우야는… 나도 몰라…
(두리번거리던 선생님, 자고 있는 토우야를 찾아낸다)
????? : 찾아냈다.
토우야 : ?!
여성 : 카자미 · 토우야군…
토우야 : 여, 여기는… 교실?
여성 : 네에… 어서오세요, 토우야군.
토우야 : 아, 예에. 다녀왔습니다. 베니마스… 어이, 이게 대체 어찌 된 일이지? 나는… 지금까지 있었던 일은 모두 꿈이었다는 거야?
베니마스 : 아니요, 모든 것이 진실입니다. 그리고, 당신의 활약으로 바리아는 소멸했고요.
토우야 : 소멸했다… 그렇다면 우리들은 이긴건가?
베니마스 : 예.
토우야 : 그래, 이… 이겼구나…
베니마스 : 고맙습니다. 당신 덕분에 아카르디아는… 아니, 이 세계도 구해졌습니다…
토우야 : 나만의 힘이 아니야. 모두가 있었기 때문이다. 내가 믿는 동료들이.

▲ 프롤로그와 대사가 틀리다

▲ 베니마스

베니마스 : 후후후… 그렇습니다.
토우야 : 그것보다, 여기는 어떻게 오게 된거지? 난 아카르디아에 갔을 때의 빛과 함께…
베니마스 : 이쪽의 세계에는 시간이 지나지 않았습니다.
토우야 : 무슨 뜻이지?
베니마스 : 당신이 이제까지 있었던 장소는 모두 「평행우주」입니다. 거기에 있다가 다시 원래의 우주로 돌아온 것입니다.
토우야 : 평행우주?
베니마스 : 양자의 패러독스가 설명되는 존재. 상태벡터의 확률적 흔들림을 「모든 것의 확률적 경우」가 실재하고 있으며, 이 우주는 무한차원공간인 「다차원우주」의 일부에 지나지 않는 것이지요. 그것은 물리학적으로 실재하는 것으로 되어 있으며, 우리들 인간의 한계인 것입니다. 즉 인간에겐 그들만이 살아가는 세계가 있는 것이지요.
토우야 : …
베니마스 : 우~웅, 그렇다면…
토우야 : 아니, 이제 됐어. 그러니까, 내가 살고 있는 세계와는 다른 세계가 있다는 거지 ?
베니마스 : 아, 뭐, 그런 뜻이죠.
토우야 : 그러면, 카스미가 있는 세계는 아직 다른 세계라는 뜻?
베니마스 : 예에, 방금 전에도 말했지만, 이 세계에서 일어나고 있는 가능성을 근거로한 많은 세계가 있어요.
토우야 : 그럼, 아카르디아도…
베니마스 : 아니, 조금 틀려요. 평행세계라면 반드시 본인과 대등한 존재가 있습니다. 그러나 아카르디아에는 없었죠? 거기는 이 세계와 다른 세계 사이에 있는 세계에요.
토우야 : …당신, 대체 얼마나 알고 있는 거야…?
베니마스 : 우주의 의지라 불리우는 존재에게 닿는 부분까지요. 그렇지만 나는 자신의 일 같은 것을 알지 못하니, 그러한 힘을 더 개발해 나가야겠지요.
토우야: 그렇지만, 변하는 확률의 세계가 존재한다면, 그런 것을 알지 못하고 예측을 할 수 있는 건가?

베니마스 : 그것은 틀립니다. 어떤 세계가 존재한다고 하면, 그 세계는 각자의 세계 중에 완결되어 있으니까요. 그러니까, 다른 세계가 있다고 해도 그 세계 중에서 일어나는 그대로 시간마저 갈을 수는 없는 것입니다. 저는 그저, 아카르디아 세계를 구하기 위해 다른 세계의 협력자를 모았던 것이고.
토우야 : 그렇다면 내가 있던 그 아카르디아 세계는 「정해진」확률의 세계로서 처음이었다는 것인가?
베니마스 : 예, 그리고 당신은 미래의 세계로 돌아왔고요.
토우야 : 그럼, 아이는, 모두는 어떻게 된거야?
베니마스 : 무사해요. 아이도 원래의 세계로 돌아갔습니다. 그리고 모두들 무사해요.
토우야 : …그런가! 어, 어이… 설마, 모두 이 세계 말고, 나와는 다른 세계에 살고 있는 사람이었단 말인가…
베니마스 : 후후후…
토우야 : 웃을 일이 아니야! 만약 그렇다면, 이 세계의 아이는 나에 대해서 알지 못한단 말인가?!
베니마스 : 후후후… 괜찮아요. 아이도 카스미도 모두 이 세계의 사람이에요. 그러니까 걱정하지 마세요.
토우야 : 그… 그런가…
베니마스 : 앗… 미안합니다. 슬슬 저도 가봐야만…
토우야 : 간다니 어디에?
베니마스 : 사랑하는 사람이 있는 곳에…
토우야 : ?
베니마스 : 정말로 감사합니다. 저의 사랑했던 세계를 구해주셔서… 그 사람도 분명히 감사해 할겁니다…
토우야 : …그런가, 그럼 이별이구나.
베니마스 : 예에, 그럼…
토우야 : 아아…
(다시 현실로 돌아오는 토우야)
선생님 : 안녕, 카자미 토우야군.
토우야 : 안녕하세요, 선생님.
선생님 : …당당하네?
토우야 : 죄송합니다. 이후 조심하겠습니다.

선생님 : 그, 그래… 그렇다면 부탁하는데, 다음부터 잘려면 말을 하고 자.
토우야 : 하아…

그리고 나의 싸움이 끝났다. 아카르디아에서 지난 일들은 굉장히 소중한 추억들이 되고, 거기에서 만난 사람들은 친구였다. 모두 어떻게 되었는지 나는 알지 못한다. 그저, 분명 이 푸른 하늘과 같은 나의 기분을 가지고 있겠지… 왜일까, 그렇게 생각했다. 다시 시작되는 일상과 새로운 일상… 그것도 지금은 빛나게만 보인다. 일상이라는 것의 소중함을 알게된 지금으로서는…

▲ 하늘로 올라가는 베니마스

분기 긴급 날림 공략

3화에서 등장하는 분기에 의하여 바뀌는 시나리오가 몇 가지 있는데, 본 공략에서 「공격한다」를 선택하여 가게된 분기 시나리오로 공략하였으니, 마지막으로 다른 분기에 대해서도 짧게 다루기로 하겠다.

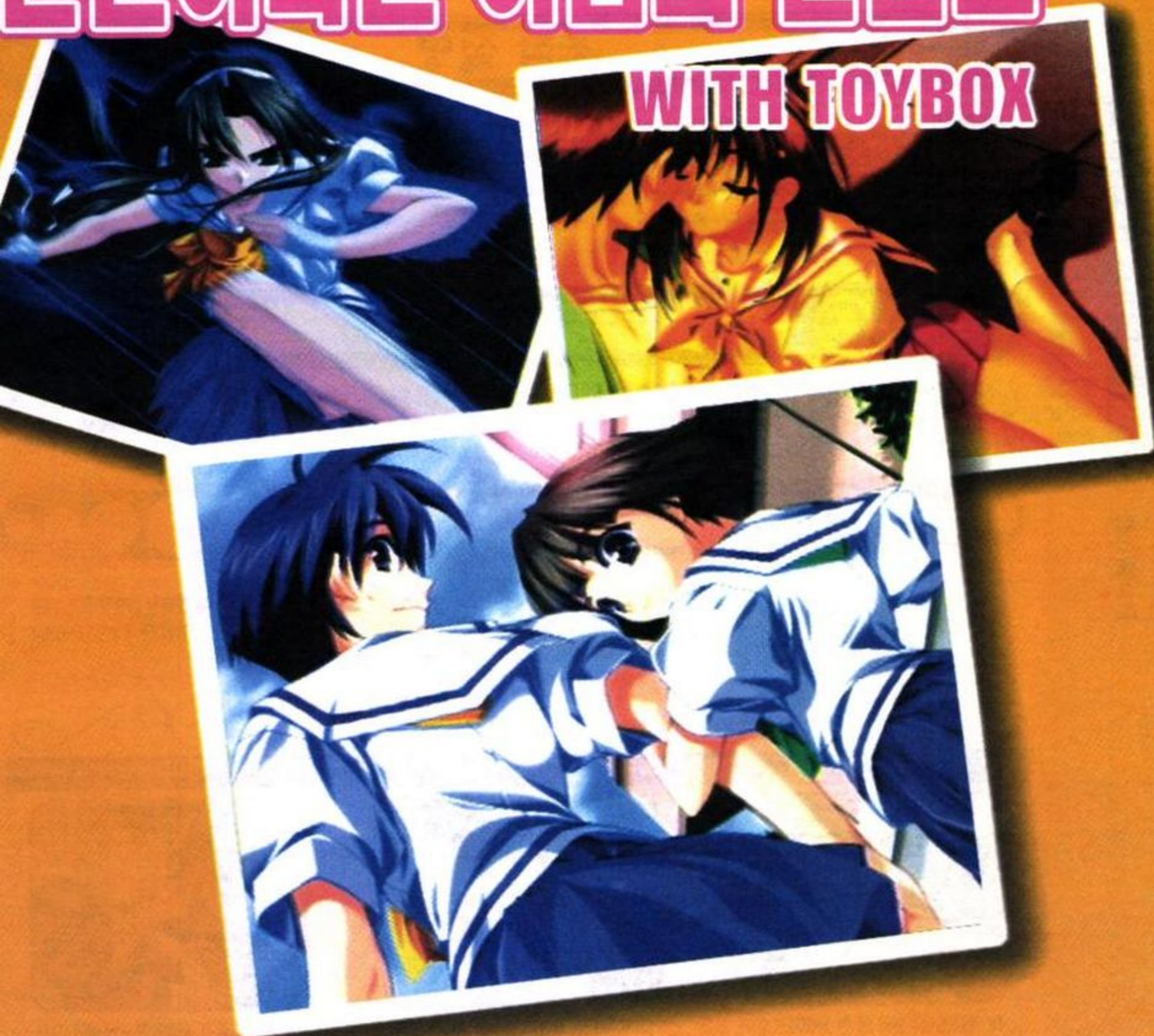
4화 프람엘크의 비는 그치지 않고 (フラムエルクの雨は降り止まず)
5화 새로운 고동 (新たなる鼓動)
6화 변화의 바람 (變革の息吹)

이쪽의 시나리오로 가게되면 강력한 NPC인 레듀스를 볼 일도 없고, 카인도 동료가 되지 않는다(일순간이지만). 그리고 결정적으로 이 게임 최고의 미소녀(…라고 항간에서 불리워지는) 알포리나가 1판이나 더 빨리 운명을 달리하게 된다. 결국 스토리자체는 크게 틀릴 것이 없다.

장르:어드벤처 ●제작사:NEC인터채널 ●발매일:4월 6일 ●발매가:6, 800엔

PLAYSTATION

연애물이냐… 격투물이냐… 아니면…

인연이라는 이름의 펜던트 WITH TOYBOX

항목	평가
그래픽	★★★★
이식도	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

제목만 바뀌어서 PS로 나오게된 「위드 유(With you)」. PS판으로 이식되었다고 해도 본 편은 SS판과 크게 다른 점이 없어 아쉬울 따름이다. 하지만 PC로 발매되었던 「토이박스」에 포함된 외전적인 시나리오들이 담겨있다는 것에 큰 의미가 있다. 이 시나리오에서는 본 편에서 등장한 서브 캐릭터들에 관련된 재미있는 사건들을 그리고 있으므로 맨이라면 더욱 놓칠 수 없을 것이다.

공략 … 나치스

시작 화면

처음부터(はじめから)	처음부터 게임을 시작한다
이어서 하기(つづきから)	세이브 한 장면에서 바로 이어서 할 수 있다
스페셜(Special)	본 편을 한 번이라도 클리어해야 고를 수 있다. 토이박스 스토리와 CG감상, 사운드 감상이 포함되어 있다
메모리카드 확인(メモリーカードのチェック)	메모리 카드에 있는 데이터를 확인한다

조작 설명

방향키	항목의 선택
START버튼	옵션 화면
○버튼	결정 및 대사 넘김
×버튼	취소 및 대사 넘김
□버튼	화면 내 윈도우의 유무
△버튼	펜던트 표시의 유무(방향키로 위치 선택 가능)
R1버튼	지나간 대사 확인
L1버튼	대사의 고속 넘김
L2버튼	대사 자동 넘김의 유무

데이터 관리

이 게임에서는 게임진행 중에 언제나 스타트버튼을 누르면 옵션 화면을 불러낼 수 있고, 그 중 SAVE, LOAD항목을 골라서 데이터 관리를 할 수 있다. 세이브나 로드 역시 언제나 할 수 있으므로 자주 이용하기 바란다. 기본적으로 메모리카드의 2블록을 소비하며 그 안에서 10개의 세이브 파일을 만들 수 있다. 클리어 후에는 그 클리어 데이터를 세이브할 수 있으므로 꼭 해두자.

캐릭터 소개

이토 마사키 (기본 설정)

이 게임의 주인공이다. 본 편은 마사키를 중심으로 진행된다. 어렸을 때 마나미와 헤어진 이후로 줄곧 달리기를 해왔었고 지금도 학교의 육상부에 소속되어있다. 주위의 많은 여자친구들도 그렇지만 무엇보다 부러운 건 여동생인 노에미이다. 다른 게임에서도 그렇듯 복이 터진 주인공이다….

나루세 마나미

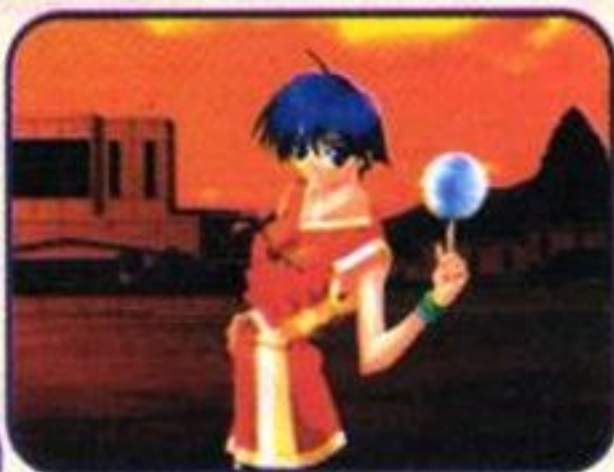
이 게임의 여주인공 중 한 명이지만 인기는 그리 많지 않은 비운의 캐릭터. 어렸을 적에 미얀마로 이민을 갔다가 6년 후에 다시 일본으로 돌아온다. 마나미 자신은 처음부터 마사키를 마음에 두고 있는 듯. 실수를 많이 하며 뭔가 멍한 느낌을 주기도 한다. 하지만 토이박스의 스토리에서는 무지막지한 모습도 보여주는데…. 켄이치란 남동생이 한 명 있다.

히카와 나오리

마나미보다는 인기 있는 여주인공. 거의 대부분의 사람이 처음 클리어하게 되는 캐릭터라는 소문도 있다(…). 꽤 시원시원한 성격이기 때문에 언제나 보기 좋다. 마사키와 마나미와는 오랜 소꿉친구이며 또한 삼각관계에 처하기도 한다. 집이 신사와 관련되어있기 때문에 무녀복을 자주 입지만 진행에 따라서는 메이드 복장도 구경할 수 있다.

이토 노에미(성은 변경가능)

이 게임을 즐긴 사람들의 전폭적인 지지를 받고 있는 캐릭터. 하나 뿐인 오빠를 잘 뒷바라지 해주며 몸이 병약한 편이라서 언제나 지켜주고 싶은 마음이 들게 한다. 그러나 자신은 스스로 부족한 점을 많이 느끼고 있다. 게임 내에서는 시바사키와 관련된 일들이 많이 일어나며 토이박스의 스토리에서는 켄이치의 입장에서 노에미와 데이트도 할 수 있다(그러나…).

타나카 사에코

전형적인 보이쉬 캐릭터. 핸드볼 부에 소속되어 있으며 미야코와는 언제나 시끄러운 사이이다. 또한 어떠한 사건을 계기로 미요카라는 후배에게 뜨거운 응원을 받는 중이다. 의외로 유령 같은 것을 무서워하며 요리에도 흥미가 많은 듯 하다. 특히 토이박스에서는 유감없이 그 요리실력을 발휘하므로 참고하도록.

시가라키 미야코

보도부(신문부)에 소속되어 있으며 언제나 떠들썩한 캐릭터이다. 상당히 웃긴 머리모양을 하고 있으며 그 행동 또한 상당히 웃기다. 사에코와는 고등학교 때부터 친하게 지내고 있으며 항상 놀리고 있는 듯 하다. 너무 장난기가 많지만 악의는 없기 때문에 미움 같은 것은 받고 있지 않다.

아마미야 미치루

어느 날 갑자기 마사키들의 학교로 근무를 오는 선생님이다. 게임의 진행 중 주로 마나미 루트에서 몇 가지 사건들에 관련되어 있기도 하다. 가르치는 과목은 영어지만 왠지 실력에 믿음이 가지 않는다. 하지만 숙제를 내주는 것에 대해서는 상당히 능숙한 면모를 보여준다. 토이박스의 한 스토리에서는 굉장히 중요한 비중(…)을 차지하고 있기도 하다.

챠므나 폰

마나미 루트에 있어서 상당한 비중을 차지하고 있는 캐릭터. 하지만 정반대의 루트에서는 구경조차 할 수 없다. 여러 면에서 알 수 없는 점이 많으나 마나미에게 어떤 감정을 품고 있다는 것은 확실하다. 외국에서 왔기 때문에 새로운 환경에 그다지 잘 적응하지 못하는 면도 보여준다. 역시 토이박스에서의 모습을 기대해도 좋다.

시바사키 타쿠야

간단하게 말해서 악역 비슷한 캐릭터이다. 축구를 잘 하지만 너무 과시하고 다니는 것 같고 성격도 그다지 좋지 않다. 노에미와는 어떠한 사연을 지니고 있으며 토이박스에서 그 점이 자세하게 다루어진다.

하시모토 미요카

하루종일 사에코만 따라다니는 골치아픈 후배. 그렇지만 순수하게 사에코를 위하고 있기 때문에 그렇게 미워할 수많은 없지만 역시 좋게 봐주기는 힘들다. 본 편에서는 비중이 높지 않지만 토이박스에서는 상당히 위험한 면을 많이 보여주는데…. 그녀의 오빠인 하시모토 마사시는 마사키의 육상부 선배이기도 하다.

본 편의 루트 소개

PS판에서의 본 편은 전의 것들과 비교해서 거의 똑같다. 약간 변경된 CG들도 있기도 하지만 대부분은 다 비슷하다. 따라서 여기서는 선택문을 중심으로 한 루트를 소개한다. 물론 여기에 나와있는 선택문들이 진행상 대체로 중요한 것들이므로 전부가 아님을 유의하면 좋겠다. 먼저 표에서 동그란 점은 마나미 루트와 나오리 루트 중 어느 한 쪽으로 진행하는 데 유리한 것을 나타낸 표시이다. ●는 마나미 루트, ○는 나오리 루트로 같은 종류의 점을 선택할 수록 점점 어느 한 루트로 진행의 방향이 정해지게된다. 다음에 세모 표시는 호감도의 증감 표시이다. △는 호감도의 상승, ▼는 호감도의 하락을 뜻한다. 호감도는 어느 한쪽의 루트를 선택하는 가에 많은 영향을 받는다. 게임 진행상 양다리를 걸치지 말고 한 캐릭터만을 집중 공략하는 것이 좋으며 대체로 게임 중반부에 선택에 따라 이야기 진행이 많이 변한다. 참고로 펜던트의 색깔이 붉어질수록 나오리, 파래질수록 마나미로 기울고 있다는 것을 나타낸다.

본편 스토리는 본지 1999년 10월호 부록을 참고하세요

서장 돌아왔던 때

5월 28일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
칫…어쩔 수 없군(ち…しゃあ…)		○		△
돌아갈까(帰るか)	●			
우산을 나오리 쪽으로 기울인다(傘を菜織の方に傾ける)		○		△
우산을 나오리에게 건넨다(傘を菜織に持たせる)				
우산을 돌려주고 달려간다(傘を返して走っていく)	●			

5월 29일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
미야코와 놀러간다(美亜子と遊びに行く)	●			▼
나오리에게 들키기 전에 돌아간다(菜織に見つかる前に帰る)				
사에코와 부실에 간다(冴子と部室に行く)		○		△

제 1장 움직이기 시작한 미래

5월 29일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
시끄러워, 쓸데없는 말하지마(うるさいなぁ…)		○	▼	
마나미와의 만남을 생각했어(真奈美ちゃんとの…)	●		△	
…그래서, 무슨 말했는데?(…で, 言ったことってなんだよ?)				

5월 30일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
마나미를 도와주 러 갈까(真奈美ちゃんを…)	●		△	▼
나오리도 불러서 도우러 갈까(菜織でもさそって…)				
응, 역시 가자(んー, やっぱり行く)				▼
할 수 없군, 여긴 나오리에게 맡길까(しょうがない…)				
부활동이 끝나고 나서 잠시 들러볼까(部活が終わってから…)		○		△
가만히 모습을 지켜본다(じっと…)				
우선 상자를 연다(取り敢えず…)		○		
무거운 것을 중심으로 정리한다(重いものを…)	●		△	
무엇을 만드는지 보러간다(何作るか…)				
어쨌든 먹을 수만 있으면 뭐라도 좋아(取り敢えず食…)		○		△
껍질 벗기기라도 도와줄까?(皮むきでも…)	●		△	

5월 31일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
좀 더 기다려볼까(もうしばらく…)	●			
아냐, 만들자, 그런 게 어울리기도 하고(いや, つくろうよ…)	●		△	
아니, 매년 만들어(ううん…)			▼	
눈에서 놀려면 스키 타러가자(雪で遊ぶんなら…)				
살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네(住んでいただけ…)				
마나미는 뭔가 느꼈니?(真奈美ちゃんは…)	●		△	
음~재수가 없을 것도 같지만(ん~, 縁起…)				
수상한 여자네…(怪しい…)				
마나미가 가지고 있는 목걸인가…(真奈美ちゃんが…)	●			
음…인연을 끊는 보석일까(ん…)				
움직이지 않고 가만히 있는다(動かずに…)	●			
어쩐지 나도 졸리는데…(なんだか…)				
응~…좀 부끄러운데…(ん~…ちょっと…)				
이렇게 된 바에야 나오리를 데리러 가자(こうなったら菜織を…)		○		△
살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네(住んでいただけ…)				
마나미는 뭔가 느꼈니?(真奈美ちゃんは…)	●		△	
음~재수가 없을 것도 같지만(ん~, 縁起…)				
항상 봐왔던 복장이 왠지 편해(いつも見慣れてる…)		○		△
모델도 아니면서 자세 취하지마(モデルでもあるまいし…)				
마나미의 솜씨가 좋은 거겠지(真奈美ちゃんの…)				
움직이지 않고 가만히 있는다(動かずに…)			▼	△
어쩐지 나도 졸리는데…(なんだか…)			▼	△
응~…좀 부끄러운데…(ん~…ちょっと…)		○	▼	△

제 2장 달리기 시작한 이유

6월 1일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
좋아, 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까!(よし、休憩が…)	●		△	
옥상(屋上)	●			
양호실(保健室)	●			
도서관(図書室)	●			
뒤뜰(裏庭)	●			
할 수 없군, 잠깐만 도와줄까(しょうがない…)	●			
계속 듣자(聞き続ける…)				
미야코, 자리 바꾸자(ミャーコちゃん…)				
돌아가자(帰ろう…)	●			
아냐, 역시 마나미와의 약속이 먼저야(いや、やっぱり…)				
음, 안내해주고 싶지만 연습을 안 할 수는 없고…(うーん、案内して…)				
아, 그래, 나오리에게 안내를 부탁할까(あ、そうだ、菜緒に…)		○		
마나미와 관계 있는 것처럼 말하지 말아요(真奈美ちゃん関係…)		○		
형사라고 하지만 너무 한 거 아닌가…(刑事だからって…)	●		△	
날 무시하지 않으면 좋겠군(俺のこと無視…)				
그건 젊은 날의 당연한 이치다!(アレは…)				
보모가 좋았었어(保母さんが…)		○		△
지금도 팬이야(今でも…)	●			
이봐, 나오리에게 속고있는 거 아냐?(おいおい、…)		○		△
뭐, 좋아…약간은 나오리의 도움이기도하고(ま、いいか…)	●			

6월 2일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
그런 건 아냐(そんなこと…)		○		△
…(…)	●			
하지만 난 내년도 있고…(でも、俺…)				
오늘은 지쳤어…어서 돌아가자(今日は疲れた…)				
마나미의 병문안이라도 가볼까?(奈美ちゃんの…)	●			
나오리 녀석, 벌써 돌아갔나…(菜緒のヤッ…)		○		

6월 3일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
우선…연습할까…(取り敢えず…)		○		△
새삼 연습한다해도…별 수 없지만(今更練習…)	●			△
그만두자…역시 선배가 나가야만 해(止めよう…)				▼
음…그런가(ん…)-나오리와의 데이트		○		
아직 사용할 수 있으니까 괜찮아(まだ…)				
신발에 기원을 담았다고 할까?(靴に…)	●			
우선 내 걸 사지 않으면 다 팔린다구(取り敢えず…)				
사는 방법을 모르는 건가?(買い方…)	●	○		
줄을 서지 않으면 살 수 없는데…(ばないと…)				
미야코에게 묻는다(ミャーコ…)				
사에코에게 묻는다(冴子…)				
스스로 어떻게 해본다(自分で…)	●	○		
빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군(さっさと…)				
음…가르쳐달라고 할까…(うん…)				
아, 아니 아무 것도 아냐…(い、いや…)				
하하, 좀 피곤한데 쉬다가 할까?(はは、…)				
이렇게되면 모두 분담해서 하자(こうなったら…)		○		
나는 괜찮으니까, 사에코 좀 봐줘(俺は…)		○		
으~잠깐 가르쳐 줘(う~ちょっと…)				
지금 상태로도 문제없어!(今の…)				
음~, 이럴 때에 도움이 되는 사람은…(ん~…)	●		△	
우선 텍스트를 읽자(取り敢えず…)	●			
텍스트의 마지막 부분이 쉬워 보인다(テキストの…)				
제일 양이 적은 것 같은 프린트를 한다(一番…)				
나는 괜찮으니까, 사에코 좀 봐줘(俺は…)	●			
으~잠깐 가르쳐 줘(う~ちょっと…)				
지금 상태로도 문제없어!(今の…)				

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
이제부터 우리들도 사진 찍으러가자(これから…)				
다음에는 마나미의 사진이 보고싶은데(今度は…)	●		△	
자, 슬슬 계속해서 시작해볼까?(さて…)		○	▼	

6월 4일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
괜찮을까…챠므나…(大丈夫かな…)		○		
그러고 보니 어제 마나미는…(そう言えば…)	●			
나도 좀 쉬고 갈까…(俺も…)				
큰일이다! 선생님에게 알려야 해!!(大変だ…)				
기다려!? 마나미를 건드리지 마!!(まてっ…)	●		△	
기다려, 초조해하지 말고 상황을 살피자!(待て…)		○		
우선 양호선생님이라도 불러오자(取り敢えず…)		○		
잠시동안 같이 있어주는 게 좋겠군…(しばらくは…)	●		△	
…(…)				
※마나미 루트				
같이 사러가자(買い物…)			△	
내가 갔다 올 테니까 집에서 쉬어(俺が行…)	●		△	
이건 5엔이지(ここは…)				
역시 8엔이야(やっぱり…)	●			
100엔 정도일까(１００円…)				
조심해서 가(気を…)				
※나오리 루트				
이, 이제 됐어, 그만해!(も…)				
정말…어서 끝내 줘!(たく…)		○		
직접 배웠다면서 아직 서투르네(直接…)				

6월 5일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리와 데이트를 약속한 경우				
기한이 정해져있으니까 스케이트가 우선이지(期限切れ…)				▼
마나미에게 스케이트를 권한다(真奈美を…)-마나미와의 스케이트로			△	
나오리에게 스케이트를 권한다(菜織を…)				
나오리와의 약속을 지킨다(菜織との…)-나오리와의 데이트				
그래도 참을 수 없으니까 스케이트를 권유한다(でも…)-마나미와의 스케이트				
두 사람에게도 권해볼까…(2人とも…)				
나오리와의 약속을 지킨다(菜織との…)-나오리와 데이트				
그래도 참을 수 없으니까 스케이트를 권유한다(でも…)-마나미와의 스케이트				
역시 먼저 약속한 쇼핑이 우선이지(やっぱり…)-나오리와의 데이트		○		△
※나오리와의 약속이 없는 경우				
마나미에게 스케이트를 권한다(真奈美を…)-마나미와의 스케이트	●		△	
나오리에게 스케이트를 권한다(菜織を…)-두 사람과의 스케이트			△	△
두 사람에게 권해볼까…(2人とも…)-두 사람과의 스케이트			△	△

6월 7일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리와의 데이트				
이제 싫어, 더 이상 일하고싶지 않아!(もう嫌だ…)		○		
사물함이나 배달에 맡겨두라고!(ロッカーか…)				
그만 갈래!!(もう…)				
별로 그렇게 무리해서 도시락을 받을 필요는 없어(別に…)			▼	
그야 뭐…맛이 있는 게 당연하잖아(そりゃ…)				
마나미의 도시락이라면 먹고싶은데…(真奈美ちゃん…)			△	
※마나미와의 스케이트				
지금은 일부러 그런 거야, 꽤 잘 탄다고!(今のは…)				
이상한데, 약간 탈 수 있는데(おかしいなあ…)				
미안…실은 초보자였어…(スンマセン…)	●			
아하하, 실은 전혀 몰라(アハハ…)	●		△	
에? 보통이야, 보통 모두들 알고있는 거라구(え？…)			▼	
그럼, 또 어딘 가로 안내할 테니까 기대해(じゃあ…)			△	

인연이라는 이름의 펜던트

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※두 사람과 스케이트				
뭐라고, 잘도 말했겠다, 나오리…승부다!(何だと…)				
이런 녀석은 내버려두고 둘이서 연습이나 할까, 마나미?(こんな…)				
이봐 나오리…누르지마(おい 奈緒っ…)				
괜찮아? 자리 바꿀까?(大丈夫か…)				
조금만 더 참아…(もう…)				

6월 8일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
그럴까…(そうかな…)	●			
최선을 다했어(最先…)		○		△
이번 승부는 이긴 거나 다름없어(今回の…)				
※마나미 루트				
남자란 변해 가는 게 아닐까?(男って…)				
본성은 변하지 않았을지도(中身は…)	●		△	
난 변했나?(俺って…)			△	
※나오리 루트				
미안해, 둔감한 녀석이라서…(悪かったな…)		○		
너에게도 상냥하게 대해줄까?(お前も…)				
상당히 신경쓰이지?(結構…)				

6월 9일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
역시 선배가 나가는 것이 좋아(やっぱり…)				▼
연습하러 갈까(練習に…)	●	○		
이걸로 괜찮은 걸까…(これで…)	●			
역시 나는 내년도 있고…(やっぱり…)				
아무 것도 아냐(何でもない…)		○		△

6월 11일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
어쨌든 휘말리면 큰일이다. 내버려둬야지(取り敢えず…)	●			
아아, 정말 둘 다 시끄럽네…(ああもぉ…)		○		
어쨌든 나도 도울게(取り敢えず…)	●		△	
아무 것도 모르는 사람이 나서면 큰일이지(素人が…)				
…나오리도 불러와서 도울까?(…奈緒も…)		○		△
마나미, 나오리를 이겨줘(真奈美ちゃん…)	●		△	△
뭐, 그렇게까지 말한다면 받아주지(ま…)		○	▼	△
정말, 됐으니까 마이크 내놔!(たく…)				
※마나미 루트-형사와 미치루의 이벤트				

6월 12일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
관계 있어!(関係…)				
…(…)				
그것과 이건 달라!(それと…)		○		

제 3장 골 앞에서…

6월 13일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트-화분 추락 사건				
※나오리 루트				
…무슨 소리야?(…何の…)		○		
내가 멋대로 한 것 뿐(俺が…)				
네가 여동생이었다면 누구라도 똑같이 행동했을 거야(お前が妹…)				
좀 더 상냥하게 해(もう少し…)				
서투르군…(ヘタだなぁ…)				
이, 이제 됐으니깐(も…)		○		

선택문	미나미 루트쪽	나오리 루트쪽	미나미 호감도	나오리 호감도
하지만 난 꼭 해야만 해(だけど…)		○		△
정직하게 밝혔으면 좋았을지도…(正直に打ち…)				
뭐…(ま…)		○		
전혀 그렇지 않아(全然…)				
오늘 비 때문에 중지되지 않을까…(今日…)				
필요없어…(いらねーよ…)				
놀리는 거야?(バカに…)				
무슨 주문인데(どんな…)		○		

6월 14일

선택문	미나미 루트쪽	나오리 루트쪽	미나미 호감도	나오리 호감도
※미나미 루트				
억지로 강요받아서 계속한 것 같아(無理矢理…)			▼	
그…그건…우연일까…(そ…)	●		△	
스스로 어디까지 해낼 수 있을지, 알고 싶었으니까(自分で…)				
※나오리 루트				
그래도 나는…(でも俺は…)		○		△
그렇군…(そうだな…)				

6월 15일

선택문	미나미 루트쪽	나오리 루트쪽	미나미 호감도	나오리 호감도
※미나미 루트				
운동장(グラウンド)	●			
알았어(わかったよ…)				
혹시 유령 런너가 나오면 어떻게 할건데?(もし…)	●			
시, 싫군…(や…)				
복도(廊下)	●			
빠…빨강일까…(あ…赤かな…)	●			
응, 남자이니까 파랑일까(ん…)				
에엣? 잘 모르겠어…(ええっ…)				
교실(教室)	●			
후후, 한 번 놀라게 해볼까(ふふっ…)				
뭐, 미나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까(ま…)				
나도 보러 가볼까(俺も…)	●		△	
옥상(屋上)	●			
도서관(図書館)	●			
뭘 하는 거야, 넌?(何やってんだ…)				
어쨌든 책장을 세우자(取り敢えず…)	●			
정말…빨리 해…(まったく…)				
뒤뜰(裏庭)	●			
아직…몰라…(まだ…)				
지금도 미나미는 나의…(今でも…)	●		△	

6월 16일

선택문	미나미 루트쪽	나오리 루트쪽	미나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
아르바이트 하고싶으면 언제든지 와(バイト…)				
또 내기할까?(また…)		○		△
지금까지 미안…수고했어(今まで…)				

6월 17일

선택문	미나미 루트쪽	나오리 루트쪽	미나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
별로…(別に…)		○		△
나라도 그 정도는 받는다고(俺だって…)				
잘됐잖아, 사귀어보지 그래?(よかった…)				▼

● 인연이라는 이름의 펜던트

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
그건 중요한 일이라고 생각해(それって…)	●			
그러고 싶어, 언제나(そうしたいよ…)				
그게 전부 가능한 일은 아니지만(そう…)				
형사에게 연락을 해볼까?(刑事さんに…)				
우연일지도 모르니까 좀 더 상황을 지켜보자(偶然かも…)			▼	
원인을 조사해볼까(原因を…)	●		△	
※나오리 루트				
응, 좋아(うん…)		○		
진짜 싫어(絶対…)				
정말, 할 수 없지(ったく…)				△
집까지 바래다 줄게(家まで…)	●		△	

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
미얀마 전시장(ミャンマー展)	●			
들어가 볼까?(入って…)				
다른 곳으로 갈까?(別の…)				
형사가 이 곳에 있을까?(刑事さん…)	●			
경찰서에 연락(警察署へ連絡)	●			
마나미 아버지의 회사(真奈美の父の会社)	●			
학교의 도서관(学校の図書館)	●			
지금까지 일어났던 일을 말한다(今まで…)				
얼버무리고 도서관에서 나간다(ごまかして…)				
우리들도 조사할 것이 있다고 한다(自分たち…)	●			
얼버무린다(ごまかし…)				
미치루 선생님에게도 물어본다(みちる…)	●			
학교(学校)	●			
이렇다 할 만할 것이 없으니 이동하자(これと…)				
마나미가 사고를 당했던 곳으로 간다(真奈美ちゃんが…)	●			
잠시 방문이라도 해볼까(ちょっと…)				
마나미의 집(真奈美の家)	●			
잠깐 기다려주세요(ちょっと…)	●			
확실하게 연락해 주세요(ちゃんと…)				
아직 이야기가 끝나지 않았어요(まだ…)				
내가 멋대로 한 일이야(俺が…)			▼	
그만두자, 우리들은 그런 사이가 아니잖아?(やめようよ…)	●		△	
뭐, 언제까지 신경만 쓰고 있어봤자 소용없잖아(まぁ…)			▼	
※나오리 루트				
오늘은 내가 한 턱 내지(今日は…)		○		△
이상한데, 항상 외상인 주제에(珍し…)				
뭐야, 벌써 들어가는 거야(なんだ…)				

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
아직 물이 차갑지 않을까(まだ水は…)				
응, 가볼까(うん…)				
앗, 난 됐어, 여기서…(おっ…)	●			
좀 힘드니까 쉬자(ちょっと…)				
하아…목말라(ハァ…)				
식후 운동이라도 해볼까(食後の…)	●			
지나갔다…(ま…)			▼	
괜찮아…곧 그칠 거야(大丈夫だよ…)				
마나미…(真奈美ちゃん…)	●		△	

PlayStation POWER 공략왕!

제 4장 오해 당혹 엇갈림

6월 14일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
잠깐 '천둥번개 산'에 도전해볼까(ちょっと…)	●			
마나미에게 맡긴다(真奈美…)				
회전 목마라도 타러간다(メリ…)	●		△	
쇼핑이나 하러간다(買い物…)	●			
이번에는 '고스트 아파트'로 갈까(今度は…)		○		
약간이라도 놀란 척 하는 건 어때?(少しは…)				
역시, 이런 곳에는 커플이 많군(やっぱり…)				△
넌 무섭지 않니?(お前…)				
그러자(そうだね)				
여기서도 잘 보여(ここでも…)				

6월 22일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
알았어…(わかったよ…)				
그런 말을 할 때야?(そんな…)				
어쨌든 양호실로 가는 게 좋겠군(とにかく…)	●			
※나오리 루트				
평상시에 감사하는 마음을 담아서(日ごろの…)				▼
어쨌든 비싸 보이는 걸로(とにかく…)				
가능한 오래 애용할 수 있는 걸로(出来れば…)		○		
마나미 만큼은 돌봐주니까(真奈美ちゃん…)				
뭔가 원하는 눈으로 쳐다봤잖아(物欲しそう…)				
뭐, 뭐…오늘의 답례야(ま…)		○		△
무…무슨 소리하는 거야…(なっ…)				▼
…그래서 어쨌다고?(…だから…)			▼	▼
내가 억지로 부탁한 거야(俺が…)		○		△
마나미가…나를?(真奈美…)				
…하지만 지금 내가 좋아하는 사람은(…でも…)				

6월 23일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
이, 잊지 않았어(えっ…)				
7월 5일이지(7月5日だろ)				
10월 11일이지(10月11日だぞ)				
6월 29일이잖아(6月29日だよ)			△	
이런…(しまった…)			▼	
아니, 그런 건 아니지만…(いや…)	●		△	
평상시에 감사하는 마음을 담아서(日ごろの…)	●		△	
어쨌든 비싸 보이는 걸로(とにかく…)				
가능한 오래 애용할 수 있는 걸로(出来れば…)				
잠깐 기다려(ちょっと待て)	●			
하아? 무슨 말하는 거야(はぁ?…)				
아니야, 오늘은(これは違う…)				

6월 23일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
너하고는…관계없어(お前には…)				
…(…)			▼	
사귄다(つき合う…)	●		△	
콘택트 렌즈가 더 좋아(コンタクト…)				
지금까지 해왔던 게 좋지 않아?(今まで…)	●		△	
옛날의 마나미 같아(昔の…)			▼	

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
그렇지 않아(そんな…)	●		△	
그런 게 성장했다는 것이 아닐까(それって…)				
변했을지도 몰라(変わったかも…)				

6월 27일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
☆마나미 루트				
마나미 못 봤어?(真奈美ちゃん…)	●		△	
선생님을 부탁해(先生を…)				
…(…)				
마나미가 곤란하잖아?(真奈美ちゃん…)	●			
…(…)				
어찌된 일이지…? 마나미(どういうこと…)				
쓸데없는 참견이야(余計な…)	●			
과거의 추억이란 소중한 거야(昔の思い出…)				
…(…)				
…(…)				
마나미!!(真奈美ちゃん！！)	●			
시바사키!! 너냐!!(柴崎っ！！)				
이제…됐어…(もう…)-배드 엔딩				
바보 같은 소리마…(バカ言うな…)	●			
…(…)				
경찰에 연락하는 것이 좋겠군(警察に…)-배드 엔딩				
마나미는…왜…(真奈美ちゃんは…)				
마나미를 찾자(真奈美ちゃんを探そう)	●		△	

제 5장 계속 생각해왔고 지금도…

6월 25일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
☆나오리 루트				
그래도 자신의 마음을 속일 수는 없어(それでも…)		○		△
…(…)				▼
알고 있지만…(わかってる…)				▼

6월 26일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
☆나오리 루트				
별로…(別に…)				
…(…)				
그렇게 보였니?(そんな風に…)		○		
아…선배…(あ…先輩…)				
별로 나한테까지 말 안 해줘도…(別に俺に…)				
…(…)		○		
네가 뭘 알아(お前…)				
…(…)				
역시, 내 탓이야(やっぱり…)				

6월 27일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
☆마나미 루트				
바로 마나미를 찾으러 간다(すぐさま…)				
시바사키에게 마나미의 행방을 물어본다(柴崎に…)	●			
교문 앞(校門前)	●			
뒤뜰(裏庭)	●			
도서관(図書館)	●			
교실(教室)	●			
구 교사 부근(旧校舎付近)	●			
옥상(屋上)	●			
운동장(グラウンド)	●			

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
마나미의 집 현관(真奈美の家の玄関)	●			
역 앞 상점가(駅前商店街)	●			
역 앞(駅前)	●			
신사(神社)	●			
그렇게 내버려두지는 않아(そんな事は…)	●		△	
멋대로 말하지마!!(勝手な…)				
…(…)			▼	
무슨 소리하는 거야, 아직 늦지 않았어(何言ってんだ…)	●		△	
나야말로 미안해(俺の方こそ…)				
…(…)			▼	
아직 우리들은 속고있는 건가?(まだ俺達は…)	●			
그만해, 차므나…(やめろチャムナ…)				
도망쳐, 마나미…(逃げて…)				
진정해, 차므나!(落ち着け…)				
…(…)			▼	
역시 이상해…(やっぱり…)	●		△	
아무도 나쁘지 않아…(誰も…)	●		△	
아니, 두 사람이 나쁘다고 말한다면…(いや…)				
이제 끝난 일이니까…(もう終わった…)			▼	
※나오리 루트				
비슷하게요…(似たような…)				
그 녀석에게는 전 아무 것도 아니에요(アイツ…)				
고백 같은 거 할 리가 없잖아요(告白なんか…)				

6월 28일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
…마음대로 해…(…勝手にしろ…)				
알았어…더 이상 묻지 않겠어(わかった…)-배드 엔딩				
내가 이상한 소리를 하지 않았으면 좋았을걸(俺が…)	●			

최종장 사랑이란 후회하지 않는 것

6월 27일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트 에필로그				
차는…됐어…(お茶は…いいよ…)				
응…고마워…(うん…ありがとう…)				

※ 이 표에서는 나와있지 않지만 진행 중에 이벤트의 차이가 날 수도 있다. 예를 들어 아침운동의 경우에는 그 여부를 결정할 수 있으며 그에 의해 대회에서의 성적도 달라 질 수 있다. 또한 선택 여부에 따라서 나오리가 아르바이트를 할 수도 있고 안 할 수도 있다.

토이박스(TOYBOX)의 이야기들

SS판과는 달리 이번의 PS판에서 핵심적인 부분이라고도 할 수 있는 토이박스. 일본에서 PC판으로 발매된 토이박스는 본 게임의 부록적 성격이 강했던 소프트였다. PS판에서는 그 토이박스 중에서도 게임 내의 각 서브캐릭터들에 관련된 4개의 시나리오를 다시 담고 있다. 이 시나리오들은 본 게임의 외전격인 내용들로 구성되어 있으며 대부분 본 게임에서 주인공들 외에 잘 비추어지지 못한 캐릭터들을 중심으로 이야기가 진행된다.

각 시나리오의 진행에는 하등 어려운 점이 없다. 그냥 화면을 보고 글을 읽는 것이 대부분이다. 다시 말해서 미니드라마의 형식과 틀린 점이 거의 없다는 것이다. 그러므로 본 게임을 클리어한 후 가벼운 마음으로 준비된 시나리오들을 즐겨보자. 참고로 토이박스에서 새로 볼 수 있는 CG들도 갤러리에 추가된다는 점을 알아두자.

첫 번째 이야기 언제나 신경 쓰이는 그 녀석

사에코: (5월의 햇볕 탓에 더웠던 봄의 휴일, 나는 이 곳 사쿠라미 마을에 이사왔다.)

사에코: (봄부터 다니게 된 St. 엘시아 학교는 집에서 통학하기에는 너무 멀다. 아침 일찍 일어나서 다니자고 생각하던 때에 사쿠라미 마을에서 살고있던 할머니로부터 '하숙하지 않겠니?'라고 권유를 받았다. 할머니는 에도시대부터 맛과 전통을 지켜온 전병가게를 지금은 홀몸으로 운영하고 있기 때문에 방도 많이 남아있고, St. 엘시아의 졸업생이기도 하여 여러 가지 도움을 받을 수 있을 거라고 들었다. 그래서 신세를 지기로 결심하고 학교를 졸업하자마자 이사온 것이다. 실은 사이가 좋은 친구들과 수학여행 등을 겪고 싶었지만 모두 다른 학교로 가게 되어서 뿔뿔이 흩어져버렸다. 무조건 교복이 예쁜 학교로 가자는 권유를 받기도 했지만 나의 머리로는 도저히 납득할 수 없었기도 했고…)

이렇게 사쿠라미 마을로 이사 온 사에코는 불안감과 기대감을 함께 느끼며 새로운 생활을 시작하게 되었다.

며칠 후… 입학식

사에코는 할머니가 부싯돌을 두드리는 소리를 뒤로한 채로 학교로 향했다. 도중에 마을을 한 눈에 볼 수 있는 고개를 지나 잠시 후 학교에 도착하였다. 게시판에서 반을 확인한 후 교실로 향하는 사에코.

사에코: (문을 연 순간 한군데로 몰린 교실 안의 시선 때문에 놀라기도 했지만… 그 안에 아는 친구는 한 사람도 없었기 때문에 조용히 자기자리에 앉아 기다렸다. 안에는 같은 학교 출신인지는 몰라도 사이좋게 얘기하고 있는 남학생, 서로 가까운 자리에 있어서 인사를 나누는 녀석도 있었다. 하지만 나는 부끄러워서 누구에게도 말을 걸 수가 없었다. 종이 울리고 나서 슬슬 담임선생님이 오시겠구나하고 생각하던 때에 복도가 시끄러워졌다.)

여자 애 목소리: 히익! 교실이 어디였더라!? 아…여기였지!! 간신히 세이프?

사에코: 소란스럽게도 등장한 애는 짧은 트윈 테일에 멋니가 엿보이는 작은 여자애였다. 그리고 그것은 내가 이사온 후의 친구인 시가라키 미야코와의 첫 만남이었다.

그로부터… 1년 후

아쉽게도 시합에서 패배하는 사에코. 사에코는 자책하면서 상당히 상심한다. 그런 사에코의 곁에서 미요카와 미야코가 격려해주느라 애를 쓰고 있다. 미야코는 자신이 한 턱을 내겠다며 그만 힘내라고 한다. 사에코는 곧 기운을 차리고….

미야코: 그 손수 만든 케이크 맛있었지? 간단하게 만들 수 있다고 가게사람도 그랬으니 나도 도전해볼까?

사에코: 뭐, 확실히 맛은 있었지. 재료도 알맞고… 그래도 케이크 만들기라는 건 꽤 요령이 필요한 거야. 네가 할 수 있을까?

미야코: 냐하하. 그렇다면 사에라든지 노에미에게 만들어달라고 할까?

사에코: 스스로 만들 수 있게되면 언제든지 먹을 수 있잖아?

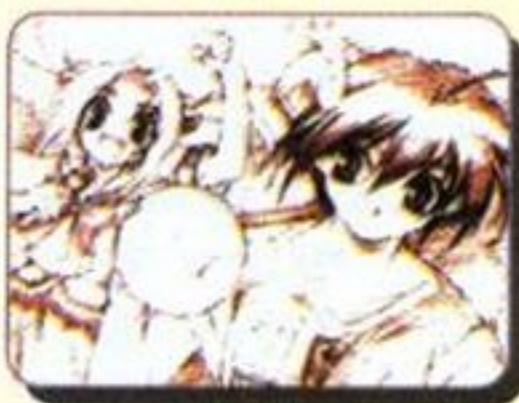
미야코: 음냐. 그게 좋을지도 모르겠군.

사에코: 뭐, 미야코는 그 전에 식칼 사용하는 방법부터 연습해야 돼.

미야코: 아, 그래그래 사에 알고 있어? 마나미가 슬슬 돌아오는 거.

사에코: 응. 나오리가 말했어. 8월 21일이었지…

마나미가 돌아오는 것을 축하도 할 겸 열리는 환영 파티에 대하여 말하는 두 사람. 그 때에는 파티에 참가하는 사람 각자 직접 음식을 준비해오기로 되어있다. 사에코와 미야코는 무엇을 가져올지 고민하는 끝에 겨우 결정을 내리고 곧 집으로 돌아갔다.

사에코: (이렇게 해서 나의 여름은 끝났다. 여자 핸드볼 부는 올해도 전국대회출장에 실패했다. 선배사람들도 아쉬움으로 가득 했지만 마지막에는 모두 웃는 얼굴로 시상식에 참가했다. 그리고 내년이야말로…. 주장은 우리들 2학년에게 그러한 말을 남기고 은퇴하였다.)

미야코: 나왔습니다! 구세주 신인 타나카 사에코의 점핑 슈웃! 이 득점은 대단합니다!! St. 엘시아 팀, 좋은 기운을 타고 있습니다! 힘내라-!

사에코: …기운이 아니라 흐름이겠지?

미야코: 이봐이봐! 사에, 뭘 멍하니 있는 거야? 어서 해트트릭을 하란 말이야!

사에코: 큭…쓸데없는 말하지마!! 주장!!

미야코: 나이스 어시스트! 타나카의 어시스트로 결승점 획득!! 이 시합은 이깁니다! 아니 이겼다! 이기고 말았다! 올해의 신인은 굉장합니다! 1학년 타나카 사에코, 이 번의 다크호스입니다!

사에코: (내년에야말로…반드시. 응원해주는 그 녀석들을 위해서라도….)

8월 17일

사에코의 연습이 끝난 후 언제나처럼 미요카가 찾아오고 미야코도 같이 온다. 차기 주장에 대한 이야기를 하던 중 미요카는 사에코가 꼭 주장이 될 거라고 말한다. 미야코는 그렇게 된다면 사에코와 미요카의 사이가 한층 더 뜨거워질 거라며 놀려대고, 사에코는 당연히 화를 낸다. 그럼에도 아랑곳하지 않는 미요카. 정말 위험한 후배다….

8월 21일

사에코는 노에미네 집으로 향했다. 사에코네는 전병 가게이기 때문에 케이크를 만들 마땅한 도구가 없어서인데…. 노에미는 선뜻 오븐을 사용하라고 하며 사에코가 뭘 만들 건지 물었다. 사에코는 블랙페이지란 요리 책에서 본 딸기 프레제라는 케이크를 만든다고 했다.

사에코: (오늘은 마나미의 환영 파티. 갑자기 미안마로 돌아가 버려서 걱정했지만 이제부터 다시 함께 어울릴 수 있게 되어서 기쁘다. 요즘에

마나미와 전화했을 때에는 활기찬 것 같았고 변함없이 실수만 저지른다고 나오리가 말했다. 자, 나오리와 마사키가 맞이하러 간 사이에 기합 넣고 케이크를 구워볼까.)

노에미: 우와, 사에 언니 잘하네~.
사에코: 노에미의 엄마 같은 실력에는 안되지만 말이야…자… 다음에는 딸기와 크림…키위도 놓고… 다됐다! 타나카 사에코식-에도전 스페셜…이 아니고 딸기 프레제 스페셜.
노에미: 굉장해, 가게에서 파는 케이크 같아…. 후후, 빨리 먹어보고 싶은데.
사에코: 헤헤, 기대하고 있어. 그럼, 다음에는 노에미의 요리를 도와 줄께. 오늘 오븐을 빌려 준 답례야.
노에미: 괜찮아? 고마워, 사에 언니.
사에코: 으응…. 아, 그렇지. 미야코 녀석, 오늘 뭘 만들까?
노에미: 으-응… 샌드위치하고 치킨을 준비한다고 하지 않았나?
사에코: …그 녀석 괜찮을까?

완성한 케이크를 들고 마나미의 집을 향해 출발하는 사에코. 도중에 상점가에서 미야코와 만난다. 미야코는 마나미가 사 올 선물만 기대하고 있다. 사에코가 뭘 준비했냐고 물어보자 미야코는 알 수 없는 음식들의 이름만 불러댄다. 그러던 중 미야코는 사에코의 케이크를 눈치채고 집요하게 노리기 시작한다. 사에코의 시선을 다른 곳으로 끈 사이 케이크를 낚아채려는 미야코. 하지만….

사에코: ……. 아아아아아아아아아

아아…
미야코: 아아아아! 앗….
사에코: 이 녀석 미야코!!! 무슨 짓이야!!!
미야코: 미안해, 사에…
사에코: 나…나의 역작이…
미야코: 우….

어쩔 수 없이 음식을 가져가지 못하게 된 사에코. 사에코는 환영 파티 내내 마나미에게 미안해서 어쩔 줄을 몰랐다. 하지만 마나미는 사에코의 마음만으로도 기쁘다고 하면서 자신이 사온 선물을 나눠주기까지 한다. 사에코는 그런 마나미에게 사과만을 반복하는 수밖에 없었다.

마나미: 모두 오늘은 늦게까지 있어줘서 고마워. 너무 재미있었어.
사에코: 마나미, 오늘은 정말 미안해. 다음에 이 빚은 반드시 갚을게.
마나미: 아니야, 기분만으로도 충분해. 고마워, 사에.
나오리: 자, 슬슬 돌아갈 볼까? 마나미가 시차 때문에 졸리기도 할 테니까.
마나미: 그렇지 않아. 후후, 그럼 모두 조심해서 가.
나오리: 그럼, 나는 여기서 이만. 다투면 안돼, 미야코, 사에?

돌아가는 길에 미야코는 사에코에게 아까 있었던 사건에 대해 사과한다. 노에미도 분위기를 바꾸기 위해서 노력해보지만 아쉽게도 썰렁할 뿐. 결국 사에코는 기분이 풀리고 일행은 잠깐 오락실에 들려서 놀다가기로 한다….

8월 29일

사에코: 좋아…이것으로 전부 산 건가.
사에코: (오늘 난 일찍 일어났다. 요코하마까지 나가서 여러 가지 재료를 구입했다. 뭐, 냉정하게 생각해보면 이렇게까지 하는 나 자신이 이상하지만…. 요전의 사건에서도 난 별거 아닌 걸 가지고 화를 낸 걸지도 모른다. 게다가 오늘은 특별한 날이니까….)

사에코는 다시 노에미네 가게로 향했다. 다시 케이크를 만들기 위해서. 노에미에게 양해를 구하고 다시 오븐을 빌린 사에코. 노에미는 언제든지 사용해도 괜찮다고 하며 케이크를 만드는 모습을 지켜본다.

노에미: 굉장해, 너무 예뻐.
사에코: 그, 그럴까? 너무 난잡하지 않나?
노에미: 아니, 맛있을 것 같고 먹기에도 문제는 없을 것 같아.
사에코: 헤헤…그래?
노에미: 그런데 이 케이크 말이야, 오늘은 누구를 위해서 만든 거야?
사에코: 엣!? 이, 이 케이크 말이야?
노에미: 또 마나미 언니를 위해서 만든 거?
사에코: 아 아니…그….
노에미: 아, 설마 누군가의 생일 케이크이야?
사에코: 아하하하, 그, 그래…매년마다 초라한 초밥뿐이었으니까, 때로는 이런 것도 괜찮을까 해서….
노에미: 헤에, 상냥하네, 사에 언니.
사에코: 아 아니 그…아, 그래 노에미… 오늘밤에 시간 있니?
노에미: 엣…나??

다시 완성한 케이크를 들고 가게를 나서는 사에코. 무엇 때문이지 가기를 머뭇거리고 있는 것 같았다. 하지만 우연히도 전에 그 장소에서 다시 미야코와 마주치게 된다. 사에코는 당황하고 미야코는 들고 있는 것이 무엇인지 궁금해한다. 한참 추궁하는 사이 사에코가 떠나려하자 미야코는 갑자기 사에를 부르는데….

사에코: …앗….
미야코: 핫!? 앗…사에….
사에코: ….
미야코: 미….

사에코: 미야코!! 너 내게 뭔가 원한이라도 품고 있니?!
미야코: 힉 …아…사…사에….
사에코: 큭….
미야코: 앗…저어….
사에코: …그만 됐어….
미야코: 아, 잠깐만 사에!!!!
사에코: 제길…뭐 한 거야 난….
미야코: …사에….

사에코는 다시 옛날에 있었던 일들을 떠올렸다. 당시 미야코는 너무 소란스러워서 수업 시간에 자주 혼나기도 했지만 그 활기찬 성격 때문에 학생들과 잘 어울렸었다. 반면에 사에코는 아직 낯선 느낌이 남아있었기 때문에 그렇지 못했다. 또한 언제나 서클활동에만 매달렸으므로 같이 놀자는 아이들의 권유를 여러 번 거절하기도 하였다. 게다가 중간에 그만두는 것을 꺼렸기 때문에 더욱 갈등이 심했다. 그러던 어느 날 반 전체가 노래방에 가기로 했을 때, 역시 사에코는 참가하지 않고 핸드볼 부로 가버렸다. 하지만 그날따라 괴로움이 너무 심했다. 괴로움에 지쳐 전혀 집중이 안 되었기 때문에 그날은 실수를 연발하였고 결국 남아서 용구정리를 하게 되었다. 어느 쪽도 잘 해낼 수 없다는 생각에 열을 받아 사에코는 마냥 수돗물을 뒤집어쓰고 있었는데….

여자 애 목소리: 아, 아직 서클활동을 하고 있네?
사에코: 큭…
미야코: 너무 늦으니까 데리러 왔어.
사에코: 응? …아, 난 서클활동 땜에…오늘은…
미야코: 열심히 하는구나, 레귤러가 되기 위해서.
사에코: …;
미야코: 지금 중요한 때라서 힘들지? 요사이에…. 아, 난 보도부 소속인데 핸드볼 부를 취재하러 갔을 때 그곳의 선배가 말했어. 올해에는 단련이 잘 된 1학년이 있다고 말야. 봐, 카메라로 그 연습 장면을 몇 장 찍었었는데, 봐 여기 있구나.

사에코: …내가?
미아코: 응…. 그래도 정말 언제나 늦게까지 열심히 하는구나. 난 말야 끈기가 없어서 운동부 같은 건 질색이지만 노력하는 사람은 좋아해.
사에코: …
미아코: 응? …왜 그래?
사에코: 아…아무 것도 아냐….
사에코: (난 스스로는 오직 말상대로밖에 여겨지지 않는다고 계속 생각했었다. 하지만 나를 걱정해주고 데리러 와 주었다. 그리고 내가 어렵게 몰라했던 것을 언제나 간단하게 가르쳐 주었다. 편향적인 나를 바로 보고 있어줬다. 이상한 녀석이다…. 꾸밈없이 웃는 미야코의 얼굴을 보고 있으면 뭔가 하찮은 일로 고민하고 있던 자신이 부끄럽다.)
미아코: 그럼 빨리 가자. 모두 기다리고 있어.
사에코: 응…미안해. 일부러 데리러 와 주어서. 미야코, 고마워.
미아코: 응, 서두르자 사에!
사에코: (그때의 기분은 말로 할 수 없다…뭔가 이렇게 가슴이 뜨거워져서 슬프지도 않은데 눈물이 흘러나온다는 그런 느낌이었다. 그리고 그 녀석이 나를 처음으로 사에라고 불러주었던 날이었다.)

신사부근에서 혼자 생각에 잠겨 있었던 사에코. 사에코는 케이크를 받은 미야코가 기뻐하는 모습을 상상한다. 그 때 나오리가 나타났고 사에코는 미야코와 다툰 것에 대해 털어놓는다. 나오리는 사에코가 용서할 수 있을 거라고 생각한다. 사에코는 나오리에게 마나미와 다퉜던 적이 없는지 물어보는데….

나오리: 응, 있어…. 유치원 때부터 알고 지냈는걸. 그야 당연히 몇 번 있지. 지난번에도 그 애가 소중하게 남겨두었던 딸기를 마음대로 먹어버렸는데, 그 애는 울면서 화를 냈지.
'나오리 너무해!! 내가 좋아하는 것은 마지막에 남겨두고 먹는다는 걸 알면서!!' 라면서 말야.
사에코: 아, 아니…그건 나오리가 나쁘다고 생각하지만….
나오리: 사이가 좋다면, 때로는 상대방을 상처 입혔다던가 하더라도 용서받을 수 있다고 생각해 버리는 경우가 있잖아. 아니면 말하지 않아도 알아 줄 것이라는 거라던가…. 그렇지만 어떤 때에는 용서할 수 없다든지…. 별 것도 아닌 일로 엇갈리기도 하지….
사에코: …
나오리: 뭐, 그런 경우에는 천천히 생각해보는 것이 좋을지도 몰라. 왜 같이 지내는 것일까 하고…. 아핫. 내가 말할 수 있는 건 이 정도야.
사에코: 저, 저기…미야코는 어째서 나와 어울리고 언제나 놀리기도 하는 걸까….
나오리: 엣? 그거야 네가 어울려 주니까 그런 거잖아?

나오리와 대화를 나눈 후에도 아직 마음을 잡지 못한 사에코, 집으로 돌아가는 길에 마나미와 만난다. 마나미는 나오리에게 자기가 만든 카레를 나누어주기 위해서 냄비에 담고 가져가는 중이라고 한다. 그러면서 미야코가 아까부터 사에코를 찾고 있다는 사실을 전해준다. 하지만 사에코는 별로 아랑곳하지 않고 집으로만 가려 한다.

사에코: …앗….

사에코: 미…미야코….
미아코: 쿨…….
사에코: 뭐…뭐 하는 거지….
미아코: 음…….
사에코: 미야코… …응?

미야코 옆에 놓여져 있었던 케이크를 발견하는 사에코. 그리고는 한 입 먹어보는데….

사에코: …맛없어…. …어떻게 하면 이렇게 맛이 없을 수 있지?

사에코는 미야코와 환영 파티 준비에 대해 나누었던 이야기를 떠올리면서 미야코가 케이크를 전혀 만들 줄 모른다는 사실을 곧 깨닫는다.

사에코: …만드는 방법을 모른다고 했으면서…. 설탕과 소금을 헷갈린 건가…. 나는…나는….
사에코: 어째서 이 녀석에게 그런 것조차 가르쳐주지 않은 걸까…. …

갑자기 울리는 전화벨.

사에코: !? …아…미야코…전화 왔어….
미아코: 우…응….
사에코: …이봐…끊어진다? 진짜 할 수 없군… 아, 여보세요….
나오리: 아…미야코? 뭐 하는 거야? 빨리 사에를 데려오란 말야. 모두 준비 끝내고 기다리고 있다고.
사에코: …에?
나오리: 에가 아니라니까? 내가 말했잖아. 오늘 사에의 생일파티 하자고.
사에코: !?
나오리: 잠깐 너 듣고있는 거야? 설마 딴 짓하고 있는 건 아니겠지?
마나미: 나오리, 요리 다시 데워놓았어.
사에코: …
나오리: 듣고 있어? 이봐! 대답해봐!
사에코: 나오리…좀 더 기다려 주지 않겠니?
나오리: 엣? …아 잠깐!?
미아코: 음냐….
사에코: 어디….

나는 미야코의 곁에 앉았다. 그리고 나는 미야코가 일어날 때까지 기다릴 생각이다. 오늘이 지나갈 때까지 시간은 아직 많이 남아 있으니까….

.............END

두 번째 이야기 오직 하나뿐인 현명한 방법

노에미: (시간은 아침 6시 반…. 언제나 자명종이 울리기 전에 눈이 떠진다. 커튼의 틈 사이로 아침 햇빛이 살며시 들어오고 작은 새가 지저귀는 소리와 상점가가 눈을 떠가는 소리가 들려온다. 그리고 얼마 안 있어서 오빠가 졸린 눈을 비비며 아침 조깅하러 나간다. 나는 씻고 나서 가게를 청소하고 오빠의 도시락을 만든다. 언제나 변하지 않는 아침의 광경.)

노에미: 아, 어서 와…오빠.

노에미: (오빠는 대회를 목표로 열심히 연습하고 있다. 돌아온 후에는 녹초가 될 정도로 피곤해 보여서 약간 걱정이다…. 그것을 보다못한 나오리 언니와 마나미 언니가 오빠대신에 가게일을 도와주러 온다. 두 사람 모두 상냥해서 나까지 도움을 받기도 한다. 나는 오빠가 쭈욱 달리기를 계속하고 있는 이유를 알고 있다. 옛날부터 말하지 못 했던 생각을 전하기 위해…. 그리고 계속 달릴 수 있도록, 계속 지켜봐 주었던 사람을 위해서, 멋진 관계…. 나는 언제부터인가 오빠들과 나의 동경을 겹쳐보게 되었다. 그렇지만 나는 동경만으로 끝나버렸다…. 나는 아무 것도 할 수 없다는 것을 알게 되었으니까….)

노에미는 평소와 같이 가게 일을 열심히 돕는 중이다. 노에미가 무엇인가 사려고 상점가로 나서면 그때부터 상점가는 한층 더 시끄러워진다. 각 가게의 주인들이 노에미를 칭찬하며 공짜로 선물을 주는 경우가 대부분이다. 이런 저런 가게를 거치며 점점 덤으로 받은 물건의 양은 늘어나기만 하는데…. 한편 한 소년이 그 시각, 상점가를 향해 가고 있었다. 그 켄이치라는 소년은 투덜거리며 방금 전에 있었던 일을 떠올린다.

마나미: 아, 마침 잘됐다. 저기 누나가 저녁반찬의 재료를 사는 걸 잊고 왔거든…. 켄이치, 미안하지만 좀 다녀오겠니?

켄이치: 에엣?! 어째서 내가? 누나가 잘 가는 가게 같은 건 모르는데-?

마나미: 지금 국을 끓이고 있으니까 봐야만 하거든. 응? 거스름돈으로 과자를 사도 괜찮으니까.

켄이치: 과자로 기뻐할 나이가 아니라구, 정말.

마나미: 안돼, 국 넘치겠다.

켄이치: 잠, 잠깐!! 뭘 사와야 하는 거야? 게다가 돈은!!

켄이치: (나와 마나미 누나가 일본에 돌아온 지 2주정도 지났다. 아빠와 엄마는 아직 일이 남아있기 때문에 돌아오지 않았다. 먼저 일본에 돌아갈 때 엄마가 귀띔을 해주었다. '누나를 잘 보살피거라' 라고. 솔직히 일본에 돌아온 것 자체에는 전혀 아무렇지도 않았다. 뭐 원래 살았던 마을이니까 불안하지도 않았고 어릴 때와 비교해서 마을의 배치가 달라졌다는 것에만 놀란 정도였다. 그래도 문제는 엄마의 귀띔 말 그대로 마나미 누나에게 있었다. 외견으로는 진지하고 확실한 사람같이 보여도 그건 거짓이다. 멍청히 있을 때가 많고 실수 투성이다. 그렇지만 옛날 아빠와 엄마가 일 때문에 일본을 떠났던

때, 어려서 좌우도 구분 못하는 나를 누나가 지켜주었다. 성질 나쁜 숙부 내외에게 꾸지람을 들어가면서도 필사적으로 나를 감싸주었다. 나 자신도 굉장히 감사하고 있고, 뭐 슬슬 중학교도 졸업할 수 있는 나이이니까 내 일은 내가 하자고 생각하기도 한다. 그래도 마나미 누나 안의 나는 아직 어린애이기 때문에 유치원 아이 같은 취급을 당한다. 이 두 사람만의 생활이 누나에게 옛날을 생각나게 하는 것일지도 모른다….)

켄이치는 투덜거리면서도 물건을 사기 위해 열심히 상점가를 돌아다니려 하고 있었다. 그런데 갑자기 켄이치의 뒤에서 누군가가 부딪혀왔다. 그것은 다름 아닌 노에미. 들고 있는 물건이 너무 많다보니 중심을 못 잡고 비틀거렸던 것이다.

켄이치: 아, 아니…. 무거운 것 같은데 괜찮아?
노에미: 으응, 그럭저럭…. 꺅!?
켄이치: 앗…위험해!! 좀 들어 줄께!
노에미: 미안….
켄이치: 그건 그렇고 굉장히 많이 샀네?
노에미: 아냐, 이, 이것들 전부 그냥 받은 거야….
켄이치: 헷? 그냥 받은 거라고??

수박…티슈 5개, 야구 티켓, 회, 찻잎…종이 봉투…. 켄이치는 전혀 통일성이 없는 물건들을 보고 대신 들고 가준다.

나오리: 어서 와 노에미, 늦었네…어떻게 된 거니, 그 짐들은?
노에미: 응, 상점가의 아저씨들에게 받은 거야.
나오리: 흐응, 인기인은 괴롭네…. 어머, 마나미의 동생까지 있잖아?
노에미: 엣?! 마나미 언니의…?
켄이치: 앗…나오리 누나, 안녕….
…그렇다면, 아! 노에미? 노에미니??
노에미: …켄이치?
켄이치: 응…켄이치…. 나루세 켄이치야.
노에미: 그랬구나…. 나 전혀 몰랐어. 못 알아 봤구나.
나오리: 그 무렵에는 몇 살이었더라? 서로 어렸었으니 낯설었겠네…. 아, 켄이치는 노에미보다 한 살 어리지?
켄이치: 응…그렇지만….
켄이치: (놀란 것은 나도 마찬가지다. 나오리 누나는 확실히 같이 놀았을 적의 인상이 남아있고 요사이에도 만났었지만…. 노에미는 어렸을 때는 병 기운 때문에 언제나 얌전하게 있던 이미지였기 때문에 더욱 그렇다.)

노에미는 도움을 받은 답례로 마실 것을 내온다. 나오리는 켄이치를 보며 노에미가 옛날보다 예뻐졌다는 것을 강조한다. 켄이치도 그 말을 듣고 다시 한번 노에미를 쳐다본다. 그리고 노에미가 정말로 예뻐졌다는 것을 깨닫게 된다. 그리고 노에미가 자신을 확실히 기억해주었다는 사실에 기뻐한다. 켄이치는 노에미가 자기를 특별히 여기는 것 같은 기분이 들었기 때문이다.

노에미: 6년 만이네…. 굉장히 멋있어졌구나.
켄이치: 그, 그래? 나는 보통이라고 생각하지만….
노에미: 분위기가 좋아진 걸까? 여러 가지를 체험한 만큼 어른이 된 것 같아.
켄이치: 너무 칭찬해주는데.
켄이치: (내가 달라졌다고 하면 노에미도 달라졌다…. 그 때와 비교한다면 당연한 것이다.)
켄이치: 그렇게 말하는 노에미야 말로….
노에미: 에? 나….
켄이치: 노, 노에미도 사…상당히 예뻐….
노에미: 아…미안해, 손님이…. 켄이치, 편안하게 앉아있어.
켄이치: 윽….

커피를 마시면서 노에미를 자세히 관찰하는 켄이치. 노에미는 다정스러운 태도로 손님을 맞이하고 있다. 그러던 중 나오리가 그런 모습을 보면서 켄이치가 노에미를 좋아하게 되었다는 걸 눈치채버린다. 당연히 켄이치는 당황해하고…. 곧 심부름 중이었다는 걸 깨달은 켄이치는 노에미와 인사를 나누고 가게를 나선다. 노에미는 켄이치가 안 보일 때까지 오랫동안 배웅해 주었다. 늦게 돌아온 켄이치는 마나미에게 야단을 맞았지만 그 후 잠이 들기 전까지 노에미의 얼굴을 떠올렸다.

다음날

켄이치는 학교 가기 전에 마나미에게 심부름을 맡게 되었다. 하지만 잘 하면 노에미를 만날 수 있다는 기대에 부푼 켄이치였기 때문에 순순히 응하였다. 켄이치도 그냥 가게로 직접 찾아가 볼 생각은 해봤지만 나오리 누나 때문에 섣사리 갈 엄두가 나지 않았다. 우연에 기대할 수밖에 없는 자신을 부끄러워하면서 켄이치는 상점가에 도착하였다.

노에미: 응? 왜 그래, 켄이치?
켄이치: 엣?
노에미: 학교에서 돌아오는 길?
켄이치: 아, 아아. 오늘 아침에 누나가 저녁 반찬의 재료를 사 가지고 오라고 해서…. 하는 김에….

운좋게도 노에미와 우연히 만난 켄이치. 서로 하고 있는 일에 대해서 간단히 대화를 나눈 후 저녁반찬의 재료를 사러 나선다. 켄이치는 노에미와 같이 돌아다니는 도중에 주위의 부러운 눈빛들을 느낄 수 있었다. 대충 물건을 다 산 후에 켄이치는, 다음부터 살 것이 있으면 같이 다니자고 노에미에게 말하지만 곧 얼버무리며 급히 생수를 찾는다. 그 때….

노에미: 그거라면 이쪽에 있어… 우리 가게에서 잘 구입하는 곳을 가르쳐 줄께. 꺅?
켄이치: 노, 노에미!? 괜찮아??
노에미: 저…죄송합… 타쿠아씨….
시바사키: 쳇….
노에미: 저…미안해요…타쿠아씨….
켄이치: (…타쿠아씨?)
시바사키: 변함없구나. 앞을 보고 걷지 않으면 위험하잖아?
노에미: 미안해요….
시바사키: 흥….

(뭐야 이 녀석…잘난척하면서)
그렇게까지 말할 것 없잖아!
죄송합니다…저 때문에…
※그리 큰 영향은 없는 선택문. 자신이 원하는 대로 고르자.

켄이치: 죄송합니다. 제가 노에미를 억지로 데리고 왔기 때문에…. 정말 죄송합니다…. 다친 데는 없습니까?
시바사키: 후…. 뭐, 별로 대단한 건 아니지만….

시바사키는 켄이치가 노에미의 소꿉친구라는 사실을 알고는 누구와 비슷하다며 비꼬아댄다.

계속 건방진 모습을 보이는 시바사키. 켄이치는 참지 못하고 시바사키에게 따지려 하지만 노에미는 이내 켄이치를 말린다. 그런 모습을 보며 켄이치는 노에미와 그 녀석의 관계에 대해 궁금해하는데….

2년전

노에미: (나와 타쿠야씨가 처음으로 만났던 때는 초여름. 오빠의 운동부가 여름의 대회를 목표로 열심히 연습하고 있었을 무렵이었다. 나는 평소처럼 오빠의 부 활동을 지켜보고 집에 돌아가려고 했다.)

시바사키: 아, 이봐? 공 좀 주워주지 않겠니?

노에미: 아…에…, 에잇!

시바사키: 하하하. 나이스패스! 땡큐! 언제나 보여서 말야. 육상부의 매니저니?

노에미: 엣? 그건 아니지만…, 오빠가 육상부여서….

시바사키: 그래…, 왠지 부럽구나.

노에미: 저, 축구부 사람이죠? 언제나 늦게까지 연습해서 많이 힘들겠군요.

시바사키: 아, 그래…, 레귤러(정규선수)가 되고싶어서…, 마지막 여름 대회이기도 하고….

노에미: 열심히 하고 있군요. 굉장해.

시바사키: 아, 아냐. 대단할 것 까진 없어…, 단지 난 실력이 없으니까 남보다 많이 연습하고 있는 것 뿐이야….

노에미: …그래요…, 축구를 아주 좋아하는군요.

시바사키: 아…응, 그래, 좋아하니까 힘들어도 계속 하고 싶어.

노에미: 힘내요! 반드시 해낼 수 있을 거예요.

시바사키: 좋아, 왠지 해낼 수 있을 것 같은 기분이 드는데! 나란 녀석은 단순한 걸지도?

노에미: 후후후….

그런 만남이 있은 후 시바사키는 드디어 레귤러로 뽑혔고 참가하는 대회마다 좋은 성적을 남기게 된다. 노에미는 대회가 끝날 때마다 시바사키를 격려하였고 그 덕분인지 시바사키는 계속 상승세를 이어갔다. 언젠가 세계를 무대로 뛰고싶다는 자신의 꿈까지 노에미에게 말하는 시바사키. 그런 그가 노에미에게 '레귤러로 뽑히면 꼭 시합 보러와 줘'라는 말을 남기고 고등학교로 진학했다. 그리고 2년 후에 노에미는 시바사키가 있는 St. 엘시아 학교에 입학하게 된다. 하지만….

카스미: 시바사키…, 누구야? 이 아이….

쇼우코: 이 전부터 왠지 연습을 보고 있었던 것 같은데, 아는 사이?

노에미: 아…저….

시바사키: 흣…뭐야, 노에미잖아?

노에미: 타쿠야씨….

시바사키: 너도 이 학교로 온 거냐? 어쨌든 오랜만이구나.

노에미: 으, 응…, 오랜만이에요…타쿠야씨….

시바사키: 뭐야, 올 거면 온다고 말해주었으면 좋잖아?

카스미: 시바사키, 이 아이 너와 어떤 관계지?

시바사키: 아아, 그냥 옛날부터의 팬이야.

노에미: ….

쇼우코: 흠…, 뭐, 그렇다면 괜찮지만…, 최근에 신입생이 들어온 탓인지 시끄러워졌단 말야.

시바사키: 질투라도 하는 거야?

카스미: 설마, 그런 거 아냐. 단지 요즘에 너무 여러 여자와 만나고 다니는 거 아냐? 2학년의 전학생이라든가?

시바사키: 별로…, 그냥 이야기만 하는 것 뿐이야.

카스미: 잠깐 너 말이야, 여기서 확실히 말해 두겠는데 시바사키는 우리들과 사귀고 있으니까, 알겠지?

쇼우코: 오해하지 말아주었으면 좋겠어. 옛날의 아는 사이 따위야 모르겠지만.

노에미: 저…저는….

노에미: (이후에 나는 자신이 어떻게 되었는지 기억이 나지 않는다. 정신이 들어보니 양호실에 눕혀져 있었다.)

노에미: (그리고 오빠에게 업혀서 집으로 돌아갔다. 그런 나를 마나미 언니와 나오리 언니까지 같이 따라오면서 걱정해주었다. 결국, 나는 오빠처럼 되지 못했다. 생각을 전하지도 못했으면서…, 자기 멋대로 딴 생각에 잠겨있던 것이 부끄럽다. 차라리…, 사라져버리고 싶었다.)

그리고 나서 몇 주일 후

노에미는 친구와 도서관의 일을 보고 있었다. 그런데 그 날, 축구시합이 있어서 운동장이 꽤 시끄럽다는 것을 알게 된다. 친구는 같이 시합을 보러가자고 했지만 노에미는 당번이기 때문에 나중에 간다고 했다.

노에미: 모두 돌아가버렸나….

노에미가 도서관의 문을 잠그고 나서 운동장으로 돌아왔을 때는 이미 사람들은 떠난 뒤였다. 친구의 말에 의하면 전반은 우리 학교가 우세했었지만 노에미가 보러간 후반부터는…. 그 때 운동장에서 시바사키를 발견하는 노에미. 시바사키는 노에미에게 비웃고 싶으면 비웃으라고 한다. 하지만 노에미는 격려를 해줄 뿐….

노에미: 아니…그렇지 않아요. 그렇지…, 하지만…열심히 했잖아요….

시바사키: 큭…, 너에게 그런 말을 들을 정도라면 정말로 끝인지도 모르겠군….

노에미: …미안해요….

시바사키: 칫….

노에미: 아…앗

노에미: (타쿠야씨는 그대로 운동장의 한 구석으로 걸어간다…, 그 뒷모습을 그대로 보내는 것이 왠지 견딜 수 없어서 나는 타쿠야씨를 따라갔다.)

노에미: 저…다음 시합에서도 힘내요….

시바사키: 말 안 해도 그렇게 할거야….

노에미: ….

운동장 주위에 있는 잔디밭에 풀썩 주저앉아버린 시바사키. 노에미는 얼마 안 있어 돌아가려고 하지만 시바사키가 다시 노에미를 부른다. 그리고 옆에 앉으라는 눈짓을 했다.

시바사키: 노에미….

노에미: ….

시바사키: 오늘 시합…보고 있었니?

노에미: …응….

시바사키: 그래….

노에미: 오랜만에 볼 수 있어서…좋았어요….

시바사키: …, …예전과 비교해서 어땠니?

노에미: 응, 굉장히 실력이 늘었어요.

시바사키: ….

노에미: …, 아…그럼, 저 갈게요.

시바사키는 갑자기 침묵에 빠지고 노에미는 방해가 될까봐 자리를 피하려 한다. 그런데 또 다시 시바사키가 노에미를 부른다. 그리곤 무엇이 부족한 지를 물어보는데…, 노에미는 한 순간 예전의 일을 떠올리다가 곧 괜찮다는 말을 하고 함께 돌아간다.

시바사키: … 바보같이 뭘 묻고있는 거냐…난….

며칠 후

켄이치는 잡지를 사러 나간다면서 마나미에게 더 살 것이 없냐고 묻는다. 하지만 마땅한 심부름거리가 없어서 실망한다. 그 때 마나미는 켄이치에게 영화표를 건네주고 친구들과 보라고 한다. 무드 있는 영화라는 것을 안 켄이치는 곧바로 노에미를 찾아가지만 나오리만이 있을 뿐이었다.

나오리는 노에미가 도서위원 당번이라는 것을 알려주고 좀 더 기다리라고 한다. 그리고 빨리도 영화표를 눈치채고는 힘내라고 말한다. 그런데 돌연 들이닥치는 카스미와 쇼우코. 이 둘은 지금 시바사키와 노에미가 어딘가에 같이 있다며 찾기에 여념이 없다. 곧 다시 나가버리고 켄이치도….

켄이치: *노에미… 나오리 누나 미안해요!!*
나오리: *아…. 켄이치. 아이스커피는…!? …정말. (대신 커피를 마신다)…푸하…. 중증이네. 이거.*
켄이치: *시바사키…타쿠야…. 그 녀석은 노에미와 어떤 관계지?*

켄이치는 저번에 상점가에서 시바사키와 만났던 일을 회상하며 학교를 찾아가 보기로 결심한다. 도서관의 위치는 마나미에게 들은 적이 있다지만 결국 길을 헤매는데…. 큰 건물만 찾다가 구 교사까지 가던 도중.

미요카: *이봐, 너 여기서 뭐하고 있는 거지!!*
켄이치: *우와아!? 아- 놀랐다!!*
미요카: *'놀랐다'가 아니잖아. 너 우리학교의 학생? 어린애가 들어오면 안돼.*
켄이치: *어, 어린애? 확, 확실히 이 학교의 학생은 아니지만….*

수상해하는 미요카에게 켄이치는 도서관에서 빌릴 책이 있다면서 얼버무린다. 하지만 미요카는 계속 켄이치를 따라다니며 감시한다. 하지만 도서관이 벌써 닫혀있다는 것을 확인하고 둘은 일단 헤어진다. 길이 엇갈렸을지도 모른다며 그만 단념하고 돌아가려는 켄이치.

켄이치: *… 돌아갈까…. 응!?*
시바사키: *노에미, 공 좀 주워줄래?*
노에미: *아…그래요. …에잇!*
시바사키: *하하하. 나이스패스!*

운동장에서 좋은 분위기의 두 사람을 발견하는 켄이치. 그 장면을 숨어서 지켜보고 있었는데 다시 미요카가 나타나서 방해한다. 미요카는 켄이치가 노에미를 보고있다는 것을 알고 켄이치가 스토커 같다고 한다.

> 상관없잖아! 뭘하든.
> 벼, 별로, 우연이라구…
> 소, 소꿉친구야.
> ※그리 큰 영향은 없는 선택문. 자신이 원하는 대로 고르자.

켄이치의 변명은 미요카에게 전혀 소용이 없다. 그런 도중에 노에미는 사라지고 만다. 황급히 학교를 나서는 켄이치. 하지만 집으로 가던 중, 우연히 노에미와 만나게 된다. 노에미는 전혀 이상한 기색을 보이지 않고 켄이치와 대화한다. 도서위원일 때문에 늦었다는데….

두 사람은 재미있는 대화를 나누며 하교 길을 걸어갔다. 노에미와 켄이치는 곧 갈림길에 다다른다. 켄이치는 시바사키와의 일은 상관없이 영화 표에 관한 말을 하려 한다.

노에미: *그럼, 마나미 언니에게 안부 전해 줘.*
켄이치: *으…그래…노에미!!!*
노에미: *엣? 왜 그래?*
켄이치: *앗…그…아…이번….*
켄이치: *(지금 뿐이야…. 괘, 괜찮아…. 그냥 영화 보러가자고 하는 거니까….)*
켄이치: *시간이 남아 있으면 좋겠는데… 이, 이번*
미요카: *아-앗!! 아직 이런 곳에 있다니이이!!*

바람처럼 나타나서 산통을 다 깨는 미요카. 미요카는 켄이치가 학교에서 했던 일을 밝히려고 한다. 켄이치는 어떻게 해서든 위기를 모면하려 노력하지만…. 집요하게 추궁해대는 미요카의 질문에 겨우겨우 변명을 늘어놓는 켄이치. 점점 어려운 상황에 놓인다.

노에미: *그런데 방금 전에 말했던 건 뭐야? 이번…?*
켄이치: *앗. 아니 그….*
미요카: *ㅇㅇㅇㅇㅇㅇㅇ*
켄이치: *…….*
노에미: *응?*
켄이치: *노, 노에미…. 이번 일요일에 영화 보러 안 갈래?!*
미요카: *엣!?*

견디기에 너무 힘들어 홧김에 말이 튀어나와 버리고 말았다. 긴장하는 켄이치.

노에미: *…내가 가도 괜찮아?*
켄이치: *응! 물론!! 요전번의 답례도 할 겸…. 그러니까….*
미요카: *흥…뭐야 긴장해 가지고선. 바보 같애.*

마침내 권유에 성공한 켄이치. 약속한 날이 되었고 역 앞에서 노에미를 만났다. 노에미의 복장은 평상시와 같지만 왠지 활기차게 보였기 때문에 켄이치는 더욱 기뻐했다. 요코하마에 도착하여 그 경관에 대해 잠시 이야기를 나눈 후 영화관으로 들어간다. 그날 보게된 영화는 다행히도 노에미가 보고 싶어하던 것이었다. 켄이치는 다음에도 영화를 보여 주겠다고 말한다. 영화를 본 후에 잔디밭에 앉아서 노에미가 싸온 도시락으로 점심을 보내는 두 사람.

노에미: *기억하니? 내가 감기에 걸렸을 때, 켄이치가 그림책을 가지고 병문안을 와준 일.*
켄이치: *응. 아마 '멀고먼 펭귄나라' 였던가…. 그 무렵 읽을 수 없는 한자가 있어서 반대로 노에미가 읽어 주었지.*
노에미: *그래도 기뻤어. 그 무렵에 나는 병 때문에 툭하면 누워있는 것 뿐이었으니까…. 책을 많이 읽었었고. 그후에는 안에서 마나미 언니하구 놀고 있는 것을 같이 봤었지.*
켄이치: *그때에는 노는데 끼지도 못했으니까 좀 아쉬웠어.*
노에미: *그때와 비교하면 정말 많이 자랐네…. 나보다도 더 어른스럽게 보이기도 하고.*
켄이치: *그, 그런… 아직 나는….*
켄이치: *(역시 연하라는 것 때문에 특별하게 취급당하고 있는 것일까? 1년간의 생일 차와 다른 곳에서 자라온 것…. 그리고 경험했던 일들…. 내가 어른이 되었을 때 그녀는 나보다 더 어른이 되어있다. 어떻게 해도 뒤집을 수 없는 일….)*

점심식사를 끝마치고 켄이치와 노에미는 산책을 즐긴다.

켄이치: *아, 기다려. 빠르네, 노에미는*
노에미: *후후후. 어서, 빨리빨리~?*

카메라를 안 가지고 온 것을 후회하는 켄이치….

노에미: *왜 그래? 지쳤니?*
켄이치: *아니야! 지쳐있을 틈이 없는걸.*
노에미: *정말로 어렸을 때를 생각나게 하네~. 오랫동안 이렇게 논 적이 없었거든.*

켄이치: *그렇다면 앞으로도 놀러 오자. 아직 재미있는 곳은 많이 있으니까!*

노에미: *응. 그래. 아. 저쪽에서 뭔가 이벤트를 하고 있는 것 같은데?*

켄이치: *가볼까?*

노에미: *응!*

켄이치는 노에미에게 이끌려 다니기도 하면서 즐거운 시간을 보냈다. 예전보다 활기차게 뛰어 노는 노에미가 켄이치에게 있어서 무엇보다 기쁜 일이었다. 날이 저물어 갈 무렵, 두 사람은 다시 마을로 돌아왔다. 그런데 그 곳에서 카스미와 쇼우코를 만나게 되는데 시바사키의 태도가 달라졌다면서 노에미를 추궁한다. 시바사키가 예전과는 달리 축구연습에만 몰두하고 있어서 도무지 상대를 해주지 않는 다는 것이다. 또한 누구와도 사귀지 않겠다고 말한 것도 같아 더욱 의심을 사는 노에미.

켄이치: *노에미….*

노에미: *나…. 뭘 하고 있는 걸까….*

켄이치: *….*

노에미는 켄이치에게 예전에 자기와 시바사키 사이에 있었던 일들을 솔직히 말해준다. 그러면서 점점 자포자기의 상태가 되가는데….

......
그걸로 됐잖아?
그런 건 아냐…
※무엇을 골라도 괜찮지만 가능한 노에미를 격려할 수 있다고 생각되는 것을 고르자.

켄이치: *(…결국 나는 그냥 혼자서 들떠있어서 멋대로 좋아하게 된 것뿐이었을까? 나의 본심은 어떨까? 단지 일시적 병의 증상 같은 것이었을까? 아니면 어린애들 같이 생각이 미숙해서 단지 없는 물건을 사달라고 졸라대는 것뿐이었나…. 지금까지 노에미를 보아온 나의 기분은 뭐지?)*

그것을 확인하기 위해서, 나는…엔딩 A
단지 동경이었을지도 몰라…
그렇구나…엔딩 B
하지만 나는…엔딩 A
어쨌든 안돼…나 같은 건…엔딩 B
※꼭 엔딩 A를 보도록. 이쪽이 좀 더 완결된 느낌을 준다.

켄이치: *그것을 확인해야만 해…. 나는….*

켄이치: *(와버렸다…. 그녀석이 대체 어떻게 할 작정인지 확인해야만 해…. 그냥 노에미의 기분을 가지고만 논 녀석이라면….)*

운동장에 도착한 켄이치. 거기에는 이미 카스미와 쇼우코가 시바사키와 이야기하고 있었다. 시바사키의 말을 엿들은 켄이치는 그의 결심은 진짜였다는 사실과 더군다나 그 스스로 노에미와는 사귈 자격조차 없다고 하는 것을 알게 되었다.

켄이치: *(…결국 나는 시바사키에게 아무 말도 하지 못한 채 돌아오고 말았다. 생각이 서로 엇갈렸던 두 사람. 나는 그 두 사람을 도와주기 위해서 어물쩍거리고 있었던 것일까…. 두 사람이 해결해야만 하는 일…. 나는 아무 것도 할 수 없어…. 역시…. 그냥 어린애였을까…)*

그리고 나서 1주일 후

켄이치는 마나미의 심부름을 받고 다시 노에미네 가게 근처로 가게 된다.

켄이치: *(여기에 오는 것도 오랜만이구나…. 노에미와 요코하마에 놀러 갔었을 때 이후로, 어쩐지 마음이 괴로워져서 근처에 가기가 어려웠다. 뭐하고 있을까…노에미…. 그후로 시바사키는 어떻게 되었을까….)*

숨어서 노에미를 보고 있던 켄이치에게 또 다시 미요카가 다가온다. 그리고 저번처럼 켄이치를 의심하고 추궁하기 시작한다. 그 때 시바사키가 나타나고 곧 노에미와 대화를 나눈다. 시바사키는 오늘이 결승전이라고 말하며 저번 연습시합 이후로 다짐한 결심을 털어놓는다.

노에미: *타쿠야씨….*

시바사키: *그리고 결심했어. 이제부터는 나의 꿈을 위해 축구를 계속할 거야. 네 오빠처럼은 아니지만 나도 자신이 어디까지 해낼 수 있을지 시험해보고 싶어. 예전에 세계를 상대로 겨루고 싶다라고 말했던 적도 있었고…. 마지막까지 널 곤란하게 해서 미안해….*

노에미: *그, 그런…아니에요…. 나는 타쿠야씨에게 아무 것도 해주지 못했어요…. 폐를 끼친 건 나예요….*

시바사키: *…상냥하구나…. …어째서 난 이렇게 깨닫는 것이 늦을까…. 그럼, 노에미…. 프로선수가 되면…. 괜찮다면 보러와 줘.*

노에미: *앗… 타쿠야씨…. 다…다녀오세요…. 타쿠야씨….*

시바사키: *안녕….*

노에미: *… …안녕….*

노에미: *(타쿠야씨는 자신이 결정한 길을 나아가고, 나는 내가 할 수 있는 것을 찾기 위해서 나아간다…. 언젠가 그것이 교차할 수 있을지도 모르겠지만 지금은 아직 모르겠다. 뒤돌아보지 않고 앞으로 나아가는 타쿠야씨에게 비웃음 당하지 않도록 이제부터 나도 힘내지 않으면…. 나는 이제부터 자신의 꿈을 찾아서 그 사람과 다시 웃는 얼굴로 만났으면 좋겠다고 생각한다. 그때까지 나는…. 앞으로 나아가야지. 나답게…. 내가 생각한 것처럼…. … 하지만…. 오빠… 나는 역시 오빠처럼 되지는 못했어….)*

켄이치는 그 장면을 지켜보고 있다가 곧 노에미에게 모습을 드러낸다. 켄이치는 노에미를 걱정해주고 노에미는 마지막에 켄이치가 해주었던 말이 도움이 되었다고 한다. 그리고선 노에미는 나중에 다시 함께 어딘가로 놀러가자고 한다. 미요카는 확실하게 고백하지 못하는 켄이치를 어린애취급하고…. 켄이치는 지금까지의 관계가 무너질까봐 고백하지 못하는 것이었다. 하지만 앞으로 분발하기로 결심한다.

켄이치: *아. 심부름 도중이니까 다시 나중에 놀러 올게.*

노에미: *응. 언제든지 와도 괜찮아.*

켄이치: *그럼, 안녕!!*

노에미: *또 보자.*

켄이치: *(아직 알 수 없는 나와 노에미의 미래. 나에게 용기가 생긴다면…. 그 때에는…확실히 말 해야지라고 생각한다. 나의 기분을. 뭐, 그런 거라고 생각해도 나는 나름대로의 방법으로 나아가자고 생각했다. 나는 가벼운 발걸음으로 집을 향해 달려간다. '또 보자' 라는 말에는 우리들은 이제부터다라고 하는 의미가 담겨 있다는 생각이 들어 이상하게 기뻐졌다.)*

............END

세 번째 이야기

로맨스는 달빛의 한숨

마사키는 사에코, 마나미, 미야코와 함께 요코하마에 도착했다. 마나미는 6년만에 온 지라 요코하마의 달라진 모습들에 신기해한다. 이 네 사람이 가고 있는 곳은 미얀마 전시전이 열리고 있는 요코하마의 박물관. 마나미가 입장권을 많이 얻어왔었다. 또한 마나미가 살고 있었던 곳이기도 하니 궁금해서 그 곳으로 가기로 한 마사키. 곧 박물관에 들어선다.

박물관에서 일행은 전시물을 감상하면서 마나미에게 미얀마에 대한 약간의 설명도 듣는다. 한참 감상하던 중 미야코 때문에 약간 트러블이 일어나기도 한다. 곧 다시 둘러보는 일행. 여기서 한 보석을 유심히 보게 된다. 여기서 갑자기 나타나는 미치루. 일행은 아직 미치루가 누군지 모르는 상태이다. 미치루도 함께 이 보석에 대하여 이야기를 나눈다. 도중에 사에코가 이 보석이 아마미야 재벌 민족미술관에서 대출해온 것이라는 문구를 발견한다. 그러던 도중 미치루는 마나미의 목걸이에 대해 이야기를 하고….

미치루: *어머, 당신 이상한 목걸이를 하고 있네요? 그건….*
마나미: *아, 이건 미얀마에 있었을 때… 사부님이 주신….*
미야코: *어라, 사부님?*
마나미: *아, 그러니까, 신세를 진 사람에게서 받은 선물이야.*
미야코: *나하, 설마 거기서 알게된 남자에게서??*
마나미: *아하하, 마을의 할아버지께 받은 거지만.*

곧 일행은 미치루와 헤어지게 된다. 그러나 마사키는 아까의 그 보석을 다시 유심히 바라보는 미치루의 모습을 보는데….

다음날

뉴스에서는 어제 갔었던 전시장에서 일어난 미술품 도난사건에 대한 이야기가 흐르고 있었다. 범행 전에 예고장이 있었던 것이 뒤늦게 밝혀졌지만 주최측에서는 미리 경찰에 알리지 않은 듯 하다. 경찰은 계속 조사중이라는데. 곧 수업종이 울리고 미야코가 새로운 선생님이 온다는 소식을 알려준다. 그리고 그 선생님은 다름아니라 어제 봤던 미치루. 이 만남에 의해 마사키들은 큰 사건에 휘말려들게 된다….

서클활동이 끝나고 뒤뜰로 온 마사키는 미치루와 만나고 이곳에 있는 조각들에 대한 이야기를 나눈다.

미치루: *응, 이 학교에 빨리 적응할 수 있게 잠시 둘러보고 있는 중이야. 여긴 참 재미있네, 여러 모양의 조각들이 있어서.*
마사키: *아무래도 교장 선생님이 아는 분이 예술가이어서 그 사람이 만든 작품으로 장식되어있다고 들은 적이 있어요.*
미치루: *그래…그 중에는 비싸 보이는 것도 있는 것 같은데.*
마사키: *그렇군요. 요사이에도 새로운 조각을 받은 것 같아서 공사하고 있는 중이에요.*
미치루: *그래….*

미치루는 다른 곳으로 가 버리고…. 마사키는 이야기 도중에 미치루의 눈동자가 어제 민속전의 보석을 볼 때와 같이 외롭게 보였다는 것을 느꼈다. 미치루는 겨우 무언가를 찾았다며 중얼거린다.

그로부터 며칠 후

마사키를 비롯한 6명은 밤에 학교에서 담력시험을 하고 있다. 미야코의 말에 의하면 최근 밤에 수상한 그림자가 학교 안에서 나타난다고 한다. 담력시험을 시작한 지 얼마 후에, 구교사 건물로 향했던 일행은 갑자기 수상한 남자들에게 포위되고 만다. 섣불리 반격하지도 못하는 상황. 그들은 무언가를 찾고 있는 듯 끊임없이 두리번거리고 있다. 아까 전 없어진 마나미를 걱정하는 일행. 그 남자들이 하는 이야기를 들어보면 'S.A'라고 하는 사람을 노리고 있는 것 같다. 그리고 얼마 안 있어 그 'S.A'라는 자가 나타난다. 조각을 목적으로 하는 듯.

S.A: *아가씨의 사랑은 달빛의 한숨. 노린 보물은 놓치지 않는다. 다음에는 당신의 하트를 노릴겁니다. 미소녀 의적 세인트 엔젤! 등장!!*
대장: *큭, 놀리는 거냐.*
S.A: *후후, 어서 이런 일은 관두고 재취직을 하는 쪽이 좋을 걸?*
대장: *너를 잡아서 추천서라도 받고야 말겠다! 이봐, 어서 잡아라!!*
S.A: *가엾은 사람…좋아…아가씨의 사랑으로 감싸주겠어, 목숨이 다할 때까지!!*

S.A의 말에 따라 교문 밖으로 도망쳐 나온 일행. 마나미가 없다는 것을 안 마사키는 나오리에게 뒤를 부탁하고 다시 안으로 들어간다. 하지만 그 괴한들에게 다시 잡혀버린다. S.A는 마사키를 구하려다가 부상을

입는다. 그렇지만 어서 마사키에게 도망가라고 한다.

마나미: *마사키!? 하아앗!! 이나즈마오토시(번개 떨어뜨리기)!!*
부하A: *우와!!*
마사키: *(마나미는 미안미에서 살았을 때 그곳에서 환상의 무술을 전수받았다. 저번에도 은행강도를 잡아서 표창장을 받았을 정도로 굉장히 강하다. 평상시에는 예전과 거의 변함이 없는 마나미지만, 하지만 얼마나 강하다고 해도 역시 여자애니까 걱정된다.)*

여하튼 다시 일어난 S.A는 어서 도망가라고 한다. 그리고는 어디선가 나타난 기구에 조각을 매달고 공중으로 유유히 사라지는 S.A.

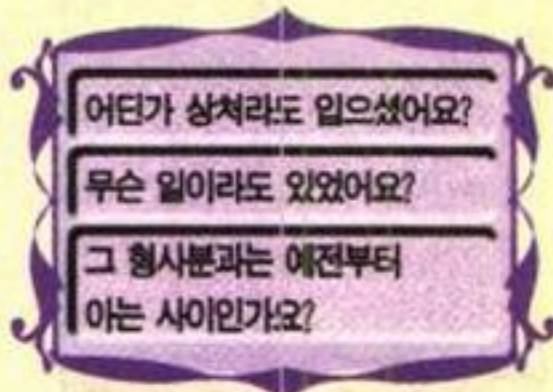
S.A: *예고한대로 잘 갖고 갑니다. I hope you get well soon.*

어리둥절한 마나미와 마사키. 하지만 오늘의 사건은 앞으로 일어날 일에 비교하면 겨우 서막에 지나지 않았다.

이튿날

마사키들은 학교 뒤뜰에서 있었던 사건에 대해 이야기를 하고 있는 중이다. 잠시 후 뒤뜰에서 우연히 만난 사람은 고토다라고 하는 형사로 이번에 일어난 도난사건에 대해서 조사하고 있는 중이었다. 미야코는 형사에게 지금까지 일어난 일을 술술 불어댄다. 그러던 사이 미치루도 나타난다. 형사는 미치루에게 아버지의 뒤를 잇지 않을 거냐고 물어본다. 미치루는 경영같은 것에는 흥미 없다고 말하고 형사는 그만 물러간다. 방과 후 도서관에서 마나미와 이번 사건에 대한 이야기를 나누는 마사키. 그런데 다시 미치루가 나타나서 1개월 사이의 신문과 사고학 책을 찾는다. 마나미가 책을 건네주는 도중, 갑자기 미치루가 쓰러지고 만다.

미치루를 양호실로 옮긴 마사키는 치료흔적을 발견한다.

어딘가 상처라도 입으셨어요?
무슨 일이라도 있었어요?
그 형사분과는 예전부터 아는 사이인가요?

마사키: *저.. 어딘가 상처라도 입으셨어요? 약간 습포 냄새가 나는데….*
미치루: *앗…아, 이건…그냥…방을 정리하고 있을 때 굴러 떨어져서.*
마사키: *그러셨어요….*
미치루: *의외로 내가 둔해서 말야….*

미치루는 자신의 꿈이 선생님이 되는 것이었다는 말을 해준다. 그리고 아버지와의 추억에 대해서도 약간 이야기 해주는데… 집으로 돌아가는 길에 마사키는 수상한 3인조와 마주치게 된다. 그들은 마사키를 S.A의 동료라고 하면서 데리고 가려한다. 도중에 그들에게 전화가 걸려오는데 예정대로 계획을 제 2단계로 옮기자고 하는 내용이었다.

마사키는 그대로 학교의 운동장으로 끌려왔다. 그 3인조는 계속 마사키에게 S.A의 행방을 추궁한다. 그러던 중 도난 당한 미술품들이 모두 아마미야 재벌의 것이었다는 사실을 알게 된다. 3인조는 마사키를 미끼로 해서 S.A를 잡으려는 생각이다. 게다가 잠시 후에 조심성 없는 미야코때문에 사에코까지 잡혀버리고 세 명은 사이좋게 인질이 되고 만다. 갑자기 구세주처럼 나타난 마나미. 마나미는 마사키가 걱정되어 찾아다니던 중이었다. 당연히 3인조와 마나미와의 싸움이 시작된다.

마나미: *하아앗!! 카제나기(바람 멈추기…)!!*
부하A: *으아아악!?*
불량남B: *가…가라데라도 배웠나, 이 녀석.*
마나미: *아니요…웨카츄어(세기말 최흉 무술 면순권법…)에요….*
불량남A: *큭… 뭐하고 있나! 어서 쓰러뜨리라고!!*
불량남B: *뭐가 뭔지 잘 모르겠지만…얌전하게 굴라고!!*
마나미: *…하앗!! 구열전각!!*
불량남B: *우아아악?!*

하다못한 불량남A는 인질을 내세워 빈틈을 만들어낸다.

마나미: *엣….*
불량남A: *지금이닷! J.S.A닷!!!*
마나미: *핫!?*

▲ 맷슈… 올테가… 스….

불량남A: *제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
검은 삼학년: *어태-액!!!*

…황당한 기술에 당하고 마는 마나미. 그때 다시 등장하는 S.A는 불량남들과 맞선다. S.A은 불량남들이 고용되어있는 콘체른을 비난한다. 과대한 이익을 취하려고만 하는 타락한 곳이라는데…. 이에 불량남들은 다시 J.S.A를 써서 공격하는 불량남들.

불량남A: *간다!! 제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
S.A: *DX세인트 세이버!! 큭!?*

돌연 상처가 재발하여 빈틈을 보이고 마는 S.A. 그대로 제트 센티멘탈 어택에 당한다. 불량남들은 이를 놓칠세라 다시 제트 센티멘탈 어택을 쓰려고 한다. 마사키는 S.A를 걱정하지만 S.A는 꼭 마사키들을 지켜낼 것이라고 말한다.

S.A: *이 날개를 가졌을 때에 깨달았어…. 사랑하는 모든 사람들을 지켜야 한다는 걸.*
불량남A: *하하하!! 언제까지 입만 놀리고 있을 거냐!!*
불량남B: *오늘은 우리들이 주역이라고오!!*
S.A: *DX세인트 세이버!!*
불량남A: *끝이다!! 제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
S.A :*하앗, 트위스터 블레이드!!*
불량남B: *뭐!? 날았다!?*
불량남A: *저, 저 녀석… 우리들의 J.S.A.를 간파해냈다!?*
S.A: *놀이시간은 끝났어요… 사랑에 안겨서 쉬세요.*
불량남A: *괴, 괴물인가 이 녀석!?*
불량남B: *싫어어어어엇!!!!*
S.A: *라스트 레볼루션!*

결국 당하고 마는 불량남들. 하지만 다시금 위기가 닥쳐온다.

의문의 여자: *그 정도로 해두시지, 세인트 엔젤….*
S.A: *앗!*
불량남A: *앗, 누님!!*
의문의 여자: *…진짜, 형편없군.*
S.A: *누구지…?*
의문의 여자: *세인트 엔젤…. 나의*

부하를 많이도 귀여워해 준 것 같군

마나미: 너, 너는…!

의문의 여자: 오랜만이야…마나미.

놀랍게도 그 여자와 마나미와는 아는 사이였다. 그 여자의 이름은 챠므나 폰. 마나미와 같은 권법인 꿰카츄어를 사용하는 미얀마 최강(…)의 격투가라고 한다. 그녀 역시 지금은 아마미야 재벌에 의해 고용된 자객이기도 하다. 이제 챠므나와 S.A의 싸움이 시작되는데….

챠므나: …아미나기(어둠가르기)!

S.A: 큭! …문답무용이라는 거군….

챠므나: 세인트 엔젤… 너의 싸우는 방식을 아까 잘 봐 두었다고. 후후…. 너의 실력으로는…나를 이길 수 없어.

S.A: !?

챠므나: 그걸 지금부터 증명해주마. 하아아아아앗!! 홍룡패왕탄!!

S.A: 큭!! …이, 이건 방금 전의….

챠므나: 후후. 어찌되었든 종이 한 장 차이로 피한 것 같군. 그래도 그렇지 않다면 재미가 없다구.

마사키: 세인트 엔젤!

S.A: …여기선 오래 끌수록 불리해 진다… 그렇다면! DX세인트 세이버!!

챠므나: 후후후….

S.A: 사랑에 안겨서 쉬세요… 리스트 레볼루션!!

하지만 챠므나에겐 어떠한 기술도 통하지 않았다. 한 번 본 기술이라면 무엇이든지 간파해낸다는 챠므나. 챠므나는 슬슬 결정타를 날리려 한다.

챠므나: 자, 슬슬 끝내볼까…. 이 기술로!

마나미: 저 자세는…!

챠므나: 하아아아아앗!!

마나미: 꿰카츄어 최대의 오의이자 챠므나 최강의 기술…!

챠므나: 홍익용파참!!!

마나미: 피해요!

S.A: 꺄아아아악!!

무참히 당하고 마는 S.A. 챠므나는 S.A를 위협하며 다가오고 있다. 하지만….

S.A: …질 수 없어….

챠므나: 응?

S.A: 이렇게… 질 수는 없어… 사랑하는 사람들을 위해서….

챠므나: 뭐야…? 세인트 엔젤에게서 느껴지는 이 투기는….

S.A: 그리고…나 자신을 위해서도!

S.A: 절대로 지지 않겠어!!

챠므나: 큭…! …어째서…? 어째서 설 수 있는 거지!? 너와 난 분명히 실력이 달라! 그건 너도 알고 있을 터! 그런데도 어째서!?

S.A: …확실히 당신은 강해. 그래도 나에게는 꼭 해야만 하는 사명이 있어. 지켜야만 하는 사람들이 있어! 그 생각이 있는 한 나는 몇 번이라도 이겨내고 말 거야!!

챠므나: …윽! 그렇다면 그 생각까지 박살내주지! 홍익용파참!!!

S.A: 하앗! 소닉 트위스터 블레이드!!

챠므나: 뭣!? 나의 홍익용파참을 피했다!?

S.A: DX세인트 세이버!! 챠므나 폰! 싸움에만 몰두하는 당신의 마음, 천사의 날개로 감싸주겠어. 사랑에 안겨서 쉬세요! 파이날 세라픽 어펙션!!

이튿날

어제 있었던 사건을 떠올리고 있는 마사키들. 어제의 그 싸움에서 세인트 엔젤은 챠므나를 상대로 분투하였다. 그런 모습에 무언가를 느낀 챠므나는 다행히 물러나기로 했다. 챠므나는 세인트 엔젤에게 라이벌 의식을 불태우며 다음에 다시 만나길 기대하였다. 또한 마나미와의 승부도…. 결국 부하들을 데리고 돌아가는 챠므나. 남은 일행들은 모두 무사한 것에 기뻐하고, 마사키는 세인트 엔젤에게…

왜 아마미야 재벌의 물품을 훔치는 겁니까?

혹시…당신은…

…

※S.A의 대답만 달라질 뿐 별 차이점은 없다.

마사키: 그런데… 당신은 어째서 아마미야 재벌의 미술품을 노리는 겁니까?

S.A: …그것에는 추억이 담겨있기 때문이야.

마사키: …추억?

S.A: 비싼 것 따위가 아냐…. 단지 추억이라는 돈도 없는 것이 담겨 있으니까 난 그것을 되찾으려는 것 뿐.

마사키: 그럼…그것은….

S.A: 마음이 없는 사람에게서 비싼 가격이 매겨져 어둠에 묻혀 있는 것을 난 인정할 수 없어…. 물건의 가치는 사람들마다 다르지만…. 나에게 있어서는 그것이 최후로 남아 있는 거야.

앞으로도 계속 싸워나가기를 다짐하는 세인트 엔젤. 생각 중에 미야코가 세인트 엔젤의 정체에 대해서 물어본다. 그 정체를 파헤쳐서 TV에 나갈 궁리까지 하는데… 그렇지만 수업 시간 중이라 곧 미치루에게 걸려버리고 미야코는 물론 주위의 인물들까지 엄청난 양의 숙제를 받게 된다….

하교 길에 마나미가 숙제를 도와주겠다고 하지만 마사키는 괜찮다고 한다. 그 때….

미치루: 후후. 정말 사이가 좋네.

마사키: 아, 미치루 선생님….

미치루: 마나미, 수업 중에 자면 안 되지?

마나미: 앗…그…죄송해요.

미치루: 후후. 이번에는 특별히 봐주지.

마사키: 하지만 미치루 선생님, 이 양은 오늘 안에 끝낼 수 없다구요.

미치루: 젊었을 때의 고생은 사서라도 해야지. 게다가 또 밤에 어딘가로 외출해서 놀거나 하지 말고.

마사키: 엣?

미치루: 후후후.

마사키: (미치루 선생님은 얄궂게 윙크했다. 어느 곳에서라도 같은 정말로 평화로운 하루… 그것을 세인트 엔젤에게도 빨리 되찾아주고 싶다. 날개를 쉬게 한 그녀가 정말로 차분히 지낼 수 있는 그런 날을.)

............END

네 번째 이야기 전해져라! 이 마음

미요카: 아~아~아~. 이렇게 까지 다니… 기다려 주세요. 곧 치료해 드릴 테니까.
사에코: 너무 호들갑이군. 괜찮아. 적당히 반창고라도 붙이면 되니까.
미요카: 안돼요! 타니카 선배의 몸은 선배 한 사람 만의 것이 아니에요! 좀 더 소중히 해 주세요!
사에코: 아, 그래….
미요카: 대회도 가까워졌고 확실하게 치료를 해서 빨리 낫게 하지 않으면….
사에코: …하지만 굴러서 좀 까진 것 뿐인데?
미요카: 그래도에요!
사에코: 으….
미요카: …소독을 하고…거제를 대고… 이제 붕대만 감으면 끝이에요.
사에코: 아, 붕대는 됐어. 대단한 상처도 아니고….
미요카: 안돼요.
사에코: ….
미요카: …자, 끝났어요.
사에코: 아, 고마워. 미요카.
미요카: 아니요. 타니카 선배를 위해서라면 이 정도는. 아, 그렇지. 마침 침대도 있으니까 마사지라도 할까요?
사에코: 엣? 아니야, 그건 다음에.
미요카: 엣? 사양하지 말아주세요.
사에코: 아, 아냐. 정말 괜찮다니까.
미요카: 그렇게 말하지 마세요.
사에코: 그, 그러니까 정말 괜찮아.
미요카: 타니카 선배.

이런 상황에서 갑자기 나타난 미야코. 사에코는 미야코를 좇아감으로써 어려운 상황을 피할 수 있었다…. 당연히 미요카는 아쉬워한다.

이튿날

다음 날에도 미요카는 여전히 사에코를 찾고있다. 휴식시간마다 없어져버리는 사에코. 미요카는 혹시하며 운동장으로 갔다가 사에코를 찾아낸다. 사에코는 잠깐 마사키를 보러왔다고 하지만 당연히 미요카가 좋아할 리 없다. 그리고는 매일같이 수건과 물로 사에코를 시중들어 주는 미요카. 사에코는 그러한 미요카의 행동에 부담감을 느끼는 기색이 역력한데…. 잠시 후 미요카는 운동장에서 도망가듯이 사에코를 데리고 사라진다.

미요카: (나의 이름은 하시모토 미요카. 올 봄부터 St. 엘시아 학교에 다니는 1학년. 모두에게는 실수 쟁이며 약간 단순하다는 소리를 자주 듣지만 실은 지는 걸 싫어하며 약간 고집을 부리기도 한다. 지금은 타니카 선배라고 하는 멋진 사람과 만나서 매일 즐겁다. 타니카 선배는 은인이기도 하고 모두와는 달리 나를 의지해준다. 친구들은 너무 극성스런 아내 같다고도 하지만 나는 선배를 도와줄 수 있는 것이 굉장히 기쁘다.)

학교 뒤뜰을 걷는 두 사람. 실은 여기서 미요카는 사에코를 처음으로 만났었다. 까다로운 선배들(누군지 보면 안다…)의 쥬스를 쏟아 곤란에 처해있던 미요카를 사에코가 감싸주고 나섰던 것이다. 이 사건으로 인해 미요카는 사에코를 처음으로 만나게 되었고 그런 사에코를 동경하기 시작했다. 그리고 계속 사에코에게 입은 은혜를 갚기 위해서 노력하는 중인 것이다. 하지만 아직 자신의 정성이 부족하다고 여기는 미요카.

이튿날 방과 후

또다시 휴식시간에 운동장으로 달아난 사에코를 찾아낸 미요카. 미요카는 이곳 운동장을 아주 싫어하는 기색을 보인다.

미요카: (하지만…. 이곳에 있으면…. 타니카 선배는 나의 마음도 몰라주고 자주 육상부의 이토 선배, 노에미의 오빠에게 놀러 간다. 타니카 선배가 남자와 즐겁게 이야기하는 일이 드무니까 약간 복잡하게 느껴지고 제쳐진 것 같은 기분이 든다. 뭐 이토 선배에게는 나루세씨라는 사람과 히카와씨라는 소꿉친구가 있다고 들었지만… …어디가 좋은 걸까? 이 사람의….)

갑자기 나타난 육상부의 하시모토. 미요카는 자리를 피하려 한다. 육상부의 하시모토는 미요카의 오빠이기도 하다. 하시모토는 미요카에게 오늘이 너의 생일이니까 서둘러서 집에 오라고 하며 선물도 준비해 두었다고 한다. 상당히 여동생을 아끼는 태도를 보여주는데… 하지만 미요카는 오빠가 나오리에게 잘 보이려고 그런 다며 싫어한다. 그래도 하시모토는 케이크를 사주겠다면서 미요카를 억지로 끌고 가버린다….

미요카: (어째서 이렇게 되는 거야. 중요한 때에 방해를 받다니. 게다가 오빠…. 언제나 나를 어린애 취급하며 이것저것 시끄러워. 나도 이제 스스로 무엇이든지 해낼 수 있으니 슬슬 가만히 놓아두면 좋잖아. …뭐, 케이크는 맛있었지만…. 아~ 타니카 선배도 부를걸….)

이튿날 점심시간

미요카는 복도에서 만난 사에코에게 생일선물을 받고 기뻐한다. 그 선물은 사에코가 손수 만든 것…미요카가 감격을 하지 않을 리가 없다. 게다가 방과후에는 둘이서 뭐라도 먹으러 가기까지… 미요카는 자신의 생일까지 기억해주고 잘 챙겨주는 사에코에게 더욱 호감을 갖게 된다. 그리고 전국대회를 앞두고 연습이 힘들어지는 사에코를 더욱 잘 보살펴주기로 마음을 먹는다.

그때부터

미요카의 사에코 보살피기는 한층 더 심해지고 있었다. 점심시간에 찾아와서 스태미너 도시락(…)을 전해주고, 연습 후에는 언제나 수건과 물을 준비, 방과후에는 신사로 가서 선배가 우승하기를 비는 미요카. 하지만 날마다 비는 소원의 내용이 조금씩 달라지는데….

미요카: …올해는 꼭 우승할 수 있도록….
미요카: …타니카 선배가 꼭 우승할 수 있도록….
미요카: …타니카 선배…좋아해요.

그러니 힘내세요! 후… 앞으로 75번….

사에코는 자신이 뭘 할 때마다 즉각즉각 반응해대는 미요카에 대해 부담감이 쌓여가고 어쩔 줄 몰라한다.

미요카: *(자, 오늘도 타나카 선배의 수건과 물을 준비해 두어야지. 시합까지는 이제 금방. 지금이 제일 중요한 시기이니까 나도 분발해서 응원해야지.)*
미요카: *…어라? …어지러워.*
미요카: *(…아침부터 어쩐지 머리가 무거웠지만…)*

결국 미요카는 너무 무리를 하여 쓰러지고 만다. 미요카가 눈을 뜬 곳은 양호실. 나오리가 미요카를 돌보고 있는 중이었다. 나오리는 미요카에게 빈혈과 과로가 있는 것 같다고 선생님께 들었다고 한다. 그리고 열심히 하는 것은 좋지만 적당히 해두어야 한다고 충고도 해준다. 그 때 황급히 들어오는 하시모토.

하시모토 선배: *나오리? 미요카가 쓰러졌다고 들었는데….*
나오리: *아, 선배… 마침 눈을 떴어요.*
하시모토 선배: *미요카, 괜찮니? 어디 아픈 데는 없어? 아직 기분은 나쁘니? 역시 병원에 가는 편이 좋을까?*
미요카: *괜찮아… 그냥 어지러웠던 것뿐이니까….*
하시모토 선배: *하지만… 최근에 네가 너무 무리하고 있는 것 같아서 걱정했어….*
미요카: *글쎄 괜찮다니까.*

나오리는 양호 선생님이 푹 쉬면 괜찮다고 한 말을 전해주고 좀 더 상태를 지켜보자고 한다. 그제 서야 하시모토는 안심한다. 미요카는 속으로 오빠가 나오리를 좋아한다는 것을 알지만 확실하게 고백하지 않는 오빠의 행동에 답답해한다. 나오리는 미요카에게 오빠가 동생을 사랑하고 있다는 것을 확인시켜준다. 미요카가 다시 일어나려고 할 때 사에코가 들어온다. 사에코는 일단 미요카를 보고 안심하지만 그래도 많이 걱정해주었다.

사에코: *내가 미안했어. 네가 쓰러질 때까지 무리하게 해서…. 정말로 미안해.*
미요카: *아…아니에요, 선배…. 그렇게 말하지 마세요.*
사에코: *…이렇게 외치지만 하다니, 나도 아직 멀었어…. …네가 마음써주는 것은 굉장히 기뻐. 나, 너의 몫까지 분발할 테니까 지금은 푹 쉬어둬.*
미요카: *타나카 선배….*
사에코: *…그런 울 것 같은 표정 짓지마… 고마워, 미요카.*
미요카: *훌쩍… 선배….*
미요카: *(선배는 다정하게 머리를 토닥거려준다. 하지만 나는 자신이 한심해서 눈물이 흘러나온다. 나는 타나카 선배로 하여금 걱정하게 해 버렸다. 겨우 선배에게 도움이 될 수 있다고 생각했는데…. 반대로 선배에게 폐를 끼치다니, 게다가 선배가 신경 써주는 것도 거절해 버려서…. 어째서 이렇게 잘 안 되는 걸까? 그렇게 생각하니 다시 눈물을 참을 수 없게 되었다.)*

방과후, 미요카는 오빠의 부축을 받으며 양호실을 나섰다. 그리고 운동장으로 가서 사에코에게 마지막 인사를 했다. 자신이 없어도 선배는 잘 해나갈 수 있을 거라고 생각했기 때문이다.

하시모토 선배: *미요카, 슬슬 돌아가자. 괜찮니? 뭐하면 업혀도 좋아.*
미요카: *괜찮아…부끄러운 걸.*
하시모토 선배: *무리하지마. 너 만의 몸이 아니니까.*
미요카: *괜찮다니깐…. 오늘은 우연이라구….*
하시모토 선배: *미요카가 응원하고 있는 사람이란 게 핸드볼 부의 타나카였니? 차기 주장 후보이면서 인기도 꽤 있는 것 같던데.*
미요카: *그래. 어딘가의 만년 2위하고는 다르다고.*
하시모토 선배: *오, 제법 잘 말하는데? 그렇게 말할 수 있는 걸 보니 이제 괜찮은 거야?*
미요카: *(오빠는 느긋하게 웃는다. 그 웃는 얼굴을 보면 어쩐지 또 내가 어린애처럼 말해서 바보취급을 받고 있다는 기분이 든다.)*
하시모토 선배: *뭐, 타나카도 힘들겠지만 미요카도 분발하고 있지? 아침 일찍 일어나서 도시락을 만들기도 하지, 써클에 위문 가기도 하지…. 미요카가 하는 일이라면 꼭 어떠한 도움이 될 테니까…힘내.*
미요카: *…그럴까….*
하시모토 선배: *그렇다니까….*
미요카: *(나는 타나카 선배에게 도움이 되는 걸까? 나의 마음이 통하지 않는 것 같고 허공에서만 맴돌고 있는 느낌이 든다. …이러면…안 돼. 좀 더 정신차려야지…. 내일부터도 힘내자….)*

이튿날 방과 후

미요카는 요리실습시간에 만든 푸딩을 갖고 사에코와 같이 먹으러 찾아간다. 그 와중에도 사에코의 몸을 걱정하는 미요카. 곧 운동장에 도착하지만 사에코는 보이지 않는다. 부실, 교실, 식당, 옥상 등을 둘러보아도 사에코는 전혀 찾아낼 수 없었다… 그렇게 시간이 흘러서 벌써 방과후. 미요카는 운동장에서 미야코를 만난다. 미야코도 사에코가 어디 있는지 알지 못했다. 사에코를 비롯한 핸드볼 부의 모든 사람들이 보이지 않는 것에 대해 의심을 하는 미요카. 여기서 미야코가 또 쓸데없는 말을 해버린다.

미야코: *핫!? 이건 혹시….*
미요카: *엣!? 뭔데요?*
미야코: *전부 널 싫어해서 도망갔다면가! 냐하하하하!!*
미요카: *엣? 그, 그럴수가아아아!!!*

물론 미야코가 한 말은 어디까지나 농담이었다. 하지만 순식간에 충격을 받은 미요카에게 미야코의 말은 전혀 들어오지 않았다. 미야코는 계속 농담이었다고 하지만 미요카는 그대로 다른 곳으로 가버린다.

미야코: *진심이었구나….*

미요카는 방황하며 가다가 상점가에서 사에코와 만나게 된다. 사에코가 말하길 오늘은 핸드볼 부의 미팅이었다면서 회식까지 했다고 한다. 일단 미요카는 안심하지만 곧 사에코에게 투정을 부리고는 가버린다.

미요카: *(선배는 바보바보바보바보바보!!! 이렇게 걱정했었는데!! 왜 그렇게 태평한 거지?! 나는 뭘 하고 있던 걸까? … 선배에게 있어선 별 상관이 없는 거야…. 내가 없어져도…. …타나카 선배에게 있어 나는 뭘까…. …더 이상 뭐가 뭔지 모르겠어….)*

이튿날

아침에 사에코는 미요카에게 인사를 건네지만 반응이 영 시원찮다. 사에코는 어제의 변명을 하려하지만 미요카는 먼저 가버린다. 사에코는 답답해지고… 교실에서 미요카는 노에미와 어제 있었던 일에 대해 이야기를 나눈다. 미요카는 자신이 선배에게 도움이 되지 않는다고 하지만 노에미는 그렇지 않다고 격려해준다. 꼭 미요카의 마음은 선배에게 전해졌을 거라는데….

방과후

미요카는 사에코에게 오히려 폐를 끼치고 있는 건 아닐까 걱정하며 핸드볼 부로 가고있었

다. 그런데 운동장에서 나오리와 오빠가 대화하고 있는 걸 보게 된다. 아마 나오리가 마시키와의 일로 고민하고 있는 걸 하시모토가 상담해주고 있는 모양인 것 같다. 하시모토는 자기도 나오리를 좋아하고 있지만 나오리와 마사키의 사이가 잘 되게끔 말해준다. 하지만 역시 약간 아쉬움이 남는 듯한 모습이 엿보였다. 나오리가 떠난 후 미요카는 그렇게 행동했던 오빠를 탓하지만….

하시모토 선배: 미요카…. 나는 나오리의 마음이 얼마나 아픈지 알고있어…. 그리고 그녀도 대충 알아주었어….

미요카: …그럼 어째서 오빠는 자신을 돌아볼 수 있도록 말하지 않았어?

하시모토 선배: 자신의 마음을 전하는 것도 중요하지만 자신의 마음만을 상대방에게 억지로 밀어붙인다면 상대방이 곤란해하겠지? 상대방의 마음도 생각해줘야만 해.

미요카: …오빠….

하시모토 선배: …미안해, 미요카. …난 괜찮으니깐.

미요카: (오빠는 상대방을 굉장히 소중하게 생각한다… 하지만 그 마음이 상대방에게 통하지 않는다면 오빠의 마음은 대체 어디로 가버리게 되는 걸까…. 그래도 오빠는 상대방을 제일 먼저 생각하고 있었다. 빗나간 걸지도 모르겠지만…그래도… 상대방의 마음…. 난 마음을 일방적으로 밀어붙이기만 했던 걸까…. 그러니까 선배도 곤란해져서…. 나… 선배에게 폐를 끼쳤던 거야…. 선배의 입장도 생각하지 않고 호의를 억지로 파는 듯한…. 싫어…그렇다면… 나…. …얼마나 부끄러운 짓을…)

교문에서는 사에코가 미요카를 기다리고 있었다. 사에코는 같이 돌아가자고 말하다가 갑자기 미안하다며 사과한다. 자신은 사람에게 무언 가를 받는 것에 익숙하지가 않아서 어떻게 대하면 좋을지 잘 몰랐다고 하는 사에코. 미요카는 그렇게 사과하고 있는 사에코에게 고개를 들어달라고 하며….

미요카: 괜찮아요… 저야말로 선배에게 폐가 되는 건 생각지도 않고 언제나 폭주해버려서…. 저 선배에게 입었던 은혜에 보답하고 싶어서 그것만을 생각했었어요…. 그리고 타나카 선배에게 내 마음이 전해졌을까하고 생각해서…. 알 수가 없어져서 선배에게 투정을 부린 거에요. 사실은 나를 위해서 여러모로 신경 써 주었는데 난 자신의 일만 생각하다니… 이런 상태라면 아무리 시간이 흘러도 폐만 되겠죠….

사에코: 아니야…. 난 응원을 받았기 때문에 굉장히 힘낼 수 있었어. 언제나 이상한 오기뿐이었고 연습을 계속하면서 내가 뭐가 즐거워서 이런 일을 하고 있는 걸까라며 생각한 적도 있어. 그래도 그런 나를 응원해 준 사람들이 있었어. 그런 나를 보고 있던 사람들이 있던 거야. 나는 그 사람들이 해 준 응원에 보답하고 싶어…. 그러니까 미요카, 나는 너가 해주었던 것에도 답해주고 싶어.

사에코: …미요카….

미요카: 그럼 저… 앞으로도 선배를 응원해도 괜찮아요?

사에코: 그래… 앞으로도 잘 부탁해, 미요카.

미요카: …타나카 선배!!!

미요카: (그로부터 나는 선배를 계속 도와드리고 있다. 변함없이 시가라키 선배에게 놀림 당해서 곤란해하는 타나카 선배는 보기에 귀엽다. 중요한 시합도 이제 곧…. 선배들의 연습도 심해진다. 휴식시간에 물을 가지고 가면 선배는 연습으로 숨이 차서 힘들어 보여도 상냥하게 미소지어준다. 그 때 깨달았다…. 나는 이 미소가 무엇보다도 기쁘다는 걸.)

미야코: 휘-익-!! 뜨겁네, 두 사람.

사에코: 멍청한 말하지마, 미야코.

미요카: 후후, 빨리 가요, 타나카 선배.

사에코: 윽, 팔짱끼는 것은 참아주면 좋겠는데….

미요카: 후후후, 선배, …너무 좋아해요.

사에코: 이잇!!?

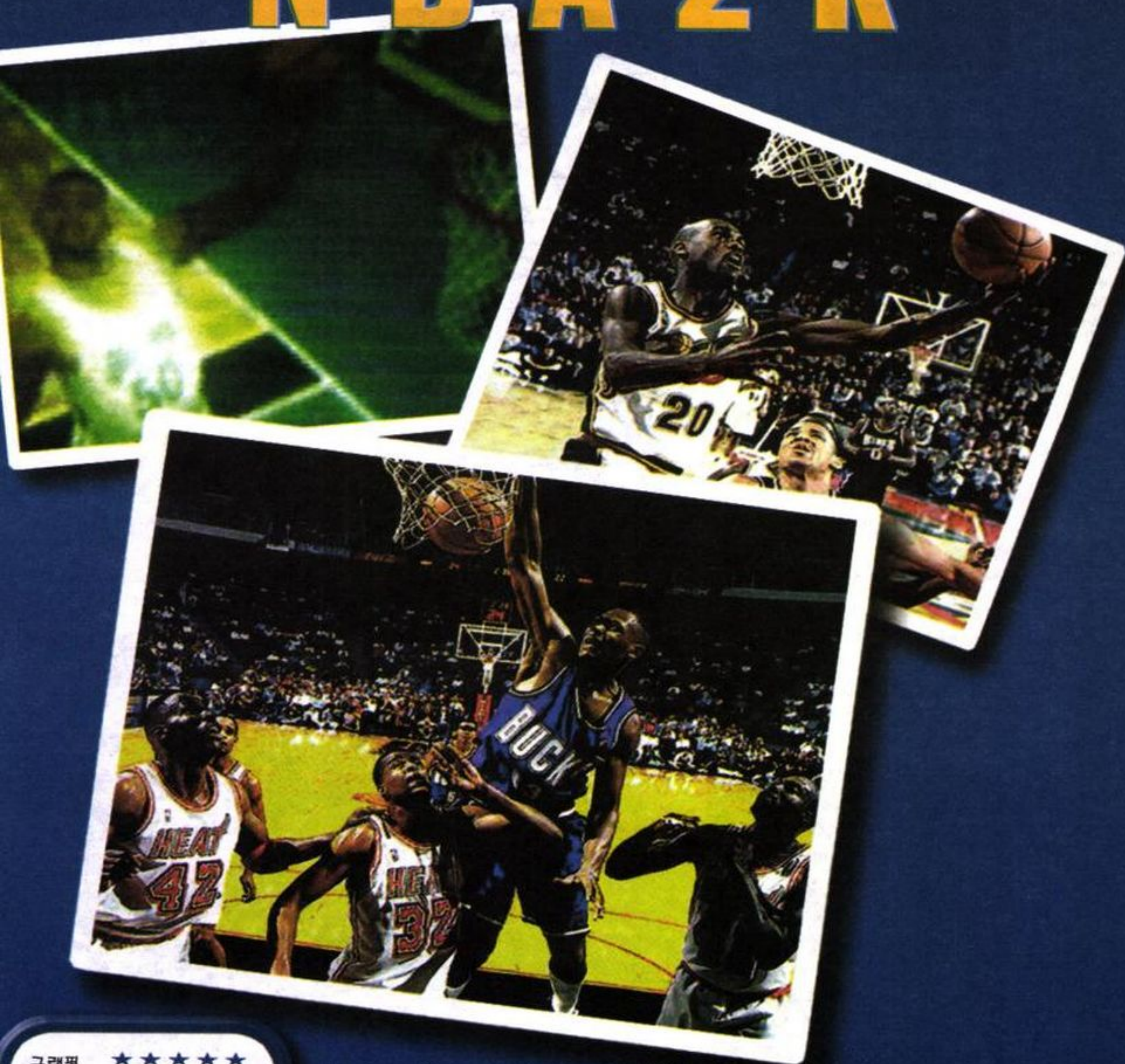
미요카: (나는 아직은 아니더라도 언젠가 선배가 믿고 의지하는 사람이 될 수 있으면 좋겠다고 생각한다… 한참 훗날의 이야기겠지만… 언젠가는….)

............END

●장르:스포츠 ●제작사:세가 ●발매일:3월 23일 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

코비가 날면 당신도 날 수 있어요

NBA 2K

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

필자는 게임잡지 등에서 농구 게임을 분석한 것을 거의 본적이 없었다. 아마 이 게임이 처음이 아닐까 하는데… 당신이 아케이드에 강하다면, 쉽게 이 게임의 고수가 될 수 있을 것이라고 생각할 지도 모른다. 하지만 이 「NBA2K」라는 게임은 만만한 게임도 아니고 그저 그런 게임도 아니다. 상황에 따라서는 엄청난 몰입도와 임장감을 줄 수 있는 이 게임을 공략해 보기로 하자.

공략 ⋯› 문복규

NBA란

▲시작이 멋지다

NBA란 'National Basketball Association'의 약자로 미국 프로농구를 일컫는다. NBA는 1946년 BAA(Basketball Association of America)라는 명칭으로 출범했다. BAA 출범 당시 참가팀은 모두 11개 팀이었다. 그리고, BAA와는 별도의 NBL(National Basketball League)이라는 리그도 있었는데 1949년 NBL팀들이 BAA와 합쳐지면서 NBA라는 이름이 탄생했다. 1946년, NBA의 전신인 BAA에 참가한 11팀 가운데 현재까지 명맥이 유지되고 있는 팀은 보스턴 셀틱스, 뉴욕 닉스, 필라델피아 워리어스 등 3팀이다. 필라델피아 워리어스는 연고지를 샌프란시스코와 오클랜드로 옮기며 71년부터 골든스테이트 워리어스란 팀명으로 현재에 이르고 있다. 49년에 참가했던 시러큐스 내셔널스는 63년 필라델피아로 연고지를 옮기며 현재의 76ers(세븐티 식서스로 읽는다)로 이어지고 있다. 1967년에는 NBA에 필적하는 ABA(American Basketball Association)라는 프로리그도 출범했다. ABA는 적색, 청색, 백색 등 3가지색을 사용한 공을 경기용으로 쓰고, NBA 못지 않게 많은 스타를 배출했다. ABA는 출범당시 28개 팀이었으나, 흥행에 실패하며, 1976년 NBA에 흡수통합 되었다. ABA 출범당시 팀 중에는 샌안토니오 스퍼스, 인디애나 페이서스, 뉴저지 네츠, 덴버 너게츠가 현재까지 남아있다. 40년대와 50년대의 NBA는 장신 센터 조지 마이칸이 대 활약한 미니애폴리스 레이커스가 우승을 휩쓸면서 한 시대를 풍미했다. 이어 50년대 중반과 60년대 초반에는 슈퍼 센터 빌 러셀과 윌트 챔벌린이 NBA무대를 평정했다. 러셀은 강력한 수비를 앞세워 팀을 11년간 우승으로 이끌었고, '득점기계' 윌트 챔벌린은 NBA의 각종 개인기록을 갈아치운 NBA최고의 공격형 센터로 이름을 날렸다. 60년대에는 '트리플 더블 머신' 오스카 로버트슨, 'Mr.클러치' 제리 웨스트, 파워 포워드의 원조 엘진 베일러 등이 한 시대를 풍미하며 농구의 인기를 주도했다. 70년대 ABA의 흡수로 양적으로 팽창한 NBA는 최고의 센터 카림 압둘자바, ABA에서 이적해온 예술농구의 1인자 줄리어스 어빙, 슈팅 머신 피트 마라비치, 릭 배리와 존 하블리섹, 조지 거빈 등 수많은 명 스타를 배출하며 농구를 최고의 프로스포츠로 자리잡게 하는 기틀을 다졌다. 80년대 초반 NBA는 코트의 마술사 매직 존슨의 LA 레이커스와 백인의 우상 래리 버드가 이끄는 보스턴 셀틱스간의 라이벌 대결이 팬들의 흥미를 끌었다. 80년대 중반부터는 NBA 최고의 수퍼스타 마이클 조던이 이끄는 시카고 불스가 90년대까지 NBA무대를 평정했다. 조던과 피펜이 이끄는 시카고는 90년대에만 NBA우승 7회를 기록하며 전성시대를 열어갔다. 여기에다 흑표범 '하킴 올라주원', 코트의 악동 '찰스 바클리', 어시스트의 제왕 '존 스탁턴', 우편 배달부 '칼 말론'등이 조던과 함께 NBA를 일약 세계 최고의 인기 스포츠로 이끄는데 기여했다. 조던이 떠난 NBA무대는 샤킬 오닐, 엘런 아이버슨, 그랜트 힐, 케빈 가넷, 코비 브라이언트, 팀 던컨 등의 신세대 스타들이 새 천년을 이끌고 갈 슈퍼스타로 떠오르고 있다.

▲누군지는 모르겠다

▲추억의 선수들

▲필자가 가장 좋아하는 선수인 마이클 조던 까~까~

게임 입문

기본적으로 이 게임은 진동팩(푸르푸르팩)과 VGA에 대응한다. 더불어서 괴물같이 메모리를 자그마치 198 블럭이나 먹어치운다. 아무래도 선수 작성과 팀 작성 때문인 것 같은데 요컨대 이 게임을 제대로 즐기려면 비주얼 메모리 하나는 전용으로 따로 마련해야 한다는 얘기다.

▲표정이 살아 있다

기본조작 방법

이 게임은 최대 4인까지 플레이가 가능하다. 그러기 위해서는 전원을 넣기 전에 컨트롤러 포트 A부터 차례대로 접속시키면 된다. 각 메뉴 화면에서 Y 버튼을 누르면 조작방법을 도와주는 헬프 화면이 뜨게 되는데 솔직히 영어 읽기가 귀찮으므로 대부분 그냥 지나치게 될 것이다. 그리고 그렇게 도움이 되지는 않는다.

시합중의 기본 조작

▶공통 조작

조작	기능
아날로그 방향키	선수의 이동
방향 버튼	작전 윈도우의 표시
방향 버튼 + A, B, X, Y	작전의 변경
스타트 버튼	포즈 메뉴의 표시
R 트리거	터보 (선수속도가 올라간다)

▶오펜스시의 기본 조작

조작	기능
A버튼	패스 (볼을 가지고 있지 않으면 조작선수의 변환)
B버튼	크로스 오버 (볼을 가지고 있지 않으면 스크린을 건다)
X버튼	슛, 리바운드
Y버튼	패스 아이콘의 표시(볼을 가지고 있지 않으면 패스를 받는다)
L 트리거	백킹 다운 (볼을 가지고 있지 않으면 슛을 던지게 한다)
방향버튼 + L 트리거	스크린을 부른다(상대의 마크를 우리측 선수에게 막게 한다)
방향버튼 + R 트리거	앨리웁

▶디펜스시의 기본 조작

조작	기능
A버튼	볼에서 가까운 선수로 조작변환
B버튼	스틸(가로채기)
X버튼	블록슛, 리바운드
Y버튼	골대에서 가까운 선수로 조작변환
L 트리거	가드 자세를 취한다
방향버튼+L 트리거	더블 팀을 한다
방향버튼+R 트리거	인텐셔널 파울

메인 메뉴에서의 기본조작

조작	기능
아날로그 방향키	커서의 이동
방향 버튼	커서의 이동
A버튼	항목의 결정, 순서대로 이동
B버튼	캔슬, 이전 항목으로 이동
X버튼	항목의 순서와 반대로 이동
Y버튼	헬프 화면을 부름
L 트리거	화면의 좌측 스크롤
R 트리거	화면의 우측 스크롤
스타트 버튼	다음 화면으로 진행

게임중의 리셋: 게임 중에 A+B+X+Y와 스타트버튼을 누르면 리셋이 걸려서 타이틀 화면으로 돌아가게 된다

시합중의 특수 조작 - 기초

슛 테크닉 X버튼을 누르면 슛을 하게된다. 누르면 점프를 하게되고, 떼면 슛을 던진다. 이 정도는 대부분의 농구 게임에서도 있는 기능이고 별로 대단할 게 없다. 주의할 점은 정점에서 던지면 성공확률이 올라간다는 것인데, 연습모드에서 슛을 하게되면 화면 위쪽에 타이밍에 대한 판정이 뜨게 되는데, 나이스라고 떠도 슛이 안 들어가는 경우가 있으므로 별로 신빙성 없지만, 그래도 최대한 정점에서 슛을 쏘는 것이 좋다. 한가지 더, 짧게 입력을 하면 슛 훼이크를 거는데 난이도가 높으면 컴퓨터는 절대 속지 않지만, 낮으면 잘 속으니 적절히 사용하면 꽤나 유용할 수 있다.

▲넌 속았다!

▲덩크닷!

터보(Turbo) 이것 역시 다른 농구게임에도 있는 기능이다(축구에도 있다). R버튼을 누른 상태에서 움직이면 선수의 움직임이 비약적으로 빨라지는데 대신에 체력 게이지가 표시되면서 조금씩 게이지가 줄어들게 된다. 하지만 이 기능은 속공이라든지 상대 선수 기만 등에 아주 유효하며 사용하지 않으면 다시 게이지가 차므로 사용하는데 부담을 느낄 필요는 없다.

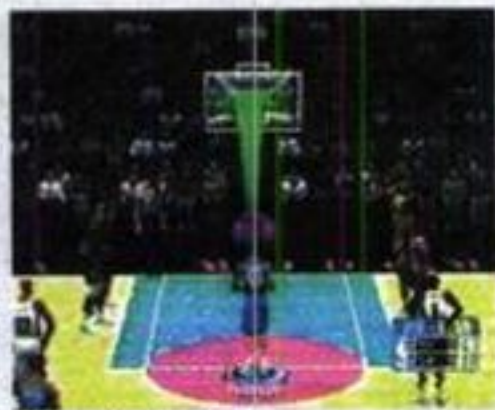
▲체력 게이지가 보이는가?

패스(Pass)와 터치 패스(Touch Pass) 아날로그 방향키가 가리키는 방향으로 A버튼을 누르면 그 쪽으로 패스를 하게 된다. 또한 Y버튼을 누르면 선수들 머리 위에 패스 아이콘이 뜨는데 그 순간에 각 선수에 맞는 버튼을 누르면 패스가 된다. 하지만 아이콘이 뜨는 시간이 너무나 짧아서 실제적으로 그렇게 유용하지만은 않다. 터치 패스는 패스를 받자마자 바로 다시 패스를 하는 것으로 속공 등에 아주 유용하게 쓰인다. 패스 버튼을 누르고 패스를 받는 선수가 공을 받을 때쯤에 다시 패스 버튼을 눌러 주면 된다.

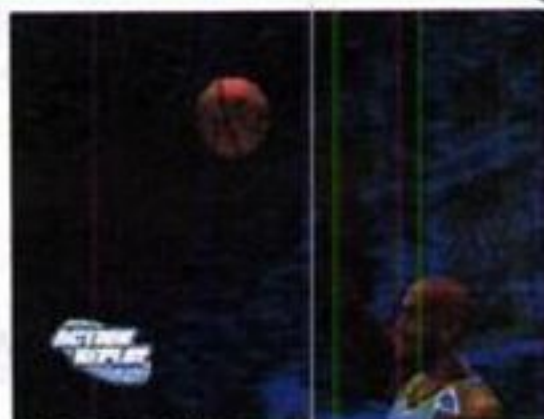
프리 드로우(Free Throw)

프리드로우 화면을 보면 골대를 중심으로 양옆에 화살표가 나있는 것을 볼 수 있다. 여기서 L트리거와 R트리거를 살짝 눌러주면 화살표가 골대 쪽으로 모이게 된다. 이 두 화살표가 골대와 겹쳐질 때 슛을 날리면 골인이다.

▲이 화살표를 모으면 된다

▲이렇게 되면 안 된다

▲이렇게 만들어라

앨리웁(Aley-oop)

패스를 하면 그 패스를 받아서 공중에서 바로 덩크하는 것이 바로 이 앨리웁이다. 농구의 백미라 할 수 있겠는데 이것을 보려고 농구 좋아하는 사람도 많다. 조작 방법은 우리측 선수가 골대 밑에서 손을 흔들 때 방향 버튼과 같이 R트리거를 눌러 주는 것이다. 하지만 선수를 조작하는 아닐로 그 방향키에서 손을 떼야 하기 때문에 조작이 까다롭다 할 수 있겠다. 하지만 성공했을 때의 쾌감이 아주 쏠쏠하니 자주 써먹게 된다. 그리고 받을 선수가 없는데 앨리웁 패스를 하게 되면 부드럽게 상대 선수에게 패스를 하게 되니 타이밍을 잘 맞출 것.

▲슬쩍 올려준다

▲이것이 앨리웁이닷!

●더블 클러치(Double Clouch): 이런 게임을 하는 사람이라면 대부분 게임을 통해서 대리 만족을 얻고자 하는 경우 일 것이다. 그런 면에서 봤을 때 더블 클러치 같은 것은 상당히 플레이하는 사람에게 카타르시스를 느끼게 할만큼 그 어필하는 효과가 크다. 그러나 아쉽게도 이 게임에는 더블 클러치가 없다. 굳이 있다면 선수가 알아서 하는 정도고, 그 모션도 그렇게 멋지지는 않다. 마이클 조던이 덩크 때문에 유명한 것이 아니라 그 환상적인 더블 클러치 때문에 유명한 것을 생각하면 이 것은 상당히 아쉬운 부분이라 할 수 있다. 개인적으로 더블 클러치가 가장 잘 표현 된 게임은 코나미의 「런&건 2」라고 보고 있는데 아케이드버전 밖에는 없으므로 관심 있으면 플레이 해 보기 바란다.

클리어 인 아웃(Clear in out)

리바운드를 잡고 내려올 때 상대방의 스틸을 방지하기 위한 동작이다. 리바운드시에 B버튼을 누르고 있으면 휙 휙 하면서 상대선수를 떼어버리는 동작을 취한다. 이것은 리바운드를 살리는 기술이고, 리바운드를 제압하는 자가 시합을 지배한다고 슬램덩크란 만화에서도 그랬으므로 이 기술은 꼭 마스터하자. 어려운 기술도 아니니까…

▲비켜! 임마

백킹 다운(Backing down)과 스핀 무브(Spin move)

백킹 다운이란 상대 선수에게 볼을 뺏기는 것을 막기 위해서 몸을 반대로 하고 드리블을 하는 것이다. 실제로 볼을 보지 않고 드리블을 하기 때문에 어려운 기술이라 할 수 있지만 이 게임에서는 아무나 다 한다. L트리거를 누른 상태로 움직이면 이 백킹 다운을 하게 되는 데, 다시 L트리거를 떼면 스핀 무브를 하게 된다. 이것은 순간적으로 상대를 제치는 움직임인데 우리측 선수에게 스크린을 걸어 놓고 하면 꽤나 유용하다.

▲이것이 백킹 다운

▲요렇게 하면 스핀 무브다

작전의 변경

게임 중에 방향 버튼을 누르면 작전에 관한 윈도우가 뜬다. 공격중일 경우에는 오펜스에 관한 작전이, 수비중이면 디펜스에 관한 작전이다. 오펜스는 팀에 따라서 다 다르고 디펜스는 4 가지로 공통이다.

디펜스의 종류

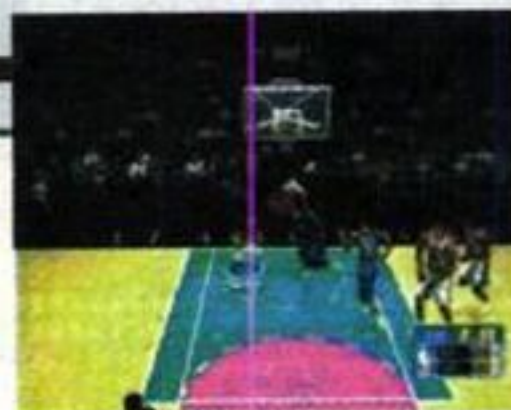
- 하프코트 세트(Half Court Set): 매치 업한 상대 선수를 마크한다. 기본적인 수비.
- 하프코트 트랩(Half Court Trap): 볼을 가지고 있는 선수에게 더블 팀을 건다.
- 풀 코트 트랩(Full Court Trap): 코트 전체에 걸쳐서 볼을 가지고 있는 선수에게 더블 팀을 건다.
- 풀 코트 프레스(Full Court Press): 코트 전체에 걸쳐서 맨투맨으로 강하게 프레스를 건다.

▲작전 윈도우는 이렇게

시합중의 특수 조작 - 실전

헬핑 디펜스(Helping Defense)

일단 우리측이 한번 뚫리게 되면 백이면 백 골을 먹게 되므로 반드시 헬핑 디펜스가 필요하다. 방법은 뚫린다 싶으면 바로 선수를 교체하고 블록슛을 뜨는 것인데, 한번 가지고는 모자라니 여러 번 반복하는 것이 좋다. 그래야만 성공 확률이 올라간다. 확실히 컴퓨터와 일대일 상대는 버거우므로 이 헬핑 디펜스를 확실히 익혀 두는 것이 수비의 핵심이라 할 수 있다.

▲엇! 뚫렸다!

▲내가 대신 막아 주지

앨리웁으로 상대의 기를 죽이자

공격방법이 팀마다 다르므로 차이가 있기야 하겠지만 대부분의 공격 상황에서 선수들은 일정한 작전에 따라서 움직인다. 그러므로 가드가 볼을 가진 상태에서 백킹 다운을 걸고 기다리다 보면 골밑으로 뛰어 들어 가는 선수가 나온다. 그리고 그 선수가 손을 들면 바로 앨리웁을 시도하는 것이다. 이 앨리웁은 하는 사람에게는 쾌감을, 당하는 사람에게는 정신 데미지를 줄 수 있으므로 적절히 사용할 수 있도록 하자.

스핀 무브의 이용

백킹 다운을 걸고 가면 슬쩍슬쩍 등으로 상대방을 밀면서 움직이게 된다. 이때 L트리거를 떼면 스핀 무브를 하게된다. 여기서 L트리거를 떼었다 눌렀다를 반복하면, 선수가 마구 스핀 무브를 하게 된다. 그렇게 되면 선수의 움직임이 비약적으로 빨라진다. 특히 포인트 가드같은 포지션의 선수에게 사용하면 그 효과가 크다. 주의 할 점은 상대선수의 수비 자세가 완전히 잡혀서 우리측 선수의 움직임이 장애를 입으면 스핀 무브가 잘 되지 않는다는 것이다.

잊지 말자. 페이드 어웨이(Fade away)

마이클 조던의 필살기이기도 했던 슛이 바로 이 페이드 어웨이 슛이다. 수비 선수의 반대방향으로 몸을 띄우면서 점프 슛을 하는 것인데, 공격을 할 때에 상대 선수를 적당히 떼어놓고 하면 절대로 블록 당하지 않는 슛이므로 적절히 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다.

▲이게 바로 페이드 어웨이

스틸을 하자

이 게임은 상대의 패스를 막을 수 있는 방법이 적다. 재수가 좋으면 괜히 지나가다가 몸에 맞고 패스가 끊기는 일이 일어나기는 하지만 의도적인 것은 아니다. 그러므로 스틸을 해야 하는데, 기본적으로는 상대가 골을 가지고 있는 경우를 스틸한다. 특히 상대가 드리블을 하고 있는 경우, 스틸의 성공 확률은 10분의 1정도로 매우 어렵다. 가장 확실한 스틸은 상대가 어줍지 않게 fake를 할 때인데, 거의 10번 중에 7번은 성공할 수 있다. 그러나 상대가 바로 슛을 해버린다면 블록슛의 찬스를 버리게 되는 것이니 적절히 스틸을 이용하는 것이 중요하다.

속공을 활용하자

속공은 공격 성공률 90%이상을 자랑하는 가장 이상적인 공격이다. 이 게임에서 속공을 제대로 펼치려면 우선 공격 리바운드를 반드시 잡아야 한다. 보통 농구에서는 골을 먹고 바로 아울렛 패스를 이용한 속공을 펼치기도 하지만 게임에서는 골을 먹으면 거의 센타가 엔드라인에서 골을 가드에게 넘긴다. 심지어 그 센타가 훨씬 멀리 있어도 그런 일이 일어난다. 종종 사람 복장 터지게 하는 모습인데 그렇게 되면 속공은 죽었다 깨나도 펼칠 수 없으므로 반드시 공격리바운드에 목숨을 걸도록 하자. 공격 리바운드를 잡으면, 바로 상대 진영 쪽으로 방향키를 돌리고 패스를 한다. 그리고 터보버튼을 계속 누르고 있는 것도 중요하다. 그렇게만 해준다면 거의 모든 속공이 성공하게 된다.

▲달려라 달려!

수비를 잘하자

수비를 하다보면 알겠지만 상대 쪽에서 정신없이 패스를 하면 자신이 조종하는 선수가 어디 있는지 헷갈리게 된다. 확실히 자신의 위치를 파악하기가 힘이 드는데, 이 때는 상대가 패스를 할 때마다 한 번 씩만 선수를 바꿔주는 요령이 필요하다. 그리고 L트리거를 눌러서 확실한 수비 자세를 취하도록 하자. 그래야만 상대의 드라이브 인을 방어할 수 있다.

슛을 하고 난 후의 공방

슛을 하고 난 후에는 일단 치열한 리바운드 싸움이 벌어지게 된다. 자동적으로 우리편도 리바운드를 하려고 뜨긴 하지만 그리 믿을 수 없으므로 자신이 직접 조종하는 것이 유리하다. 그러기 위해서는 슛을 한 직후에 바로 A 버튼을 눌러서 골대 쪽의 선수로 조종 선수를 바꾸어 주고 리바운드를 하는 것이다. 그러나 그 타이밍이 조금 애매하므로 여러 번 플레이를 해 볼 것.

▲리바운드야말로 농구의 핵심

알아두면 유익한 농구용어 해설

사실 이런 것은 농구관련 책자나 인터넷에 들어가면 다 있는 것인데, 떡본 김에 제사 지낸다고 이 공략을 통해 알아보는 것도 좋을 것이다.

일반 용어

- ■ **가드(Guard)** - 공격측의 역할 이름. 보통 공격을 지휘.
- ■ **디펜스(Defense)** - 방어 또는 방어하는 팀.
- ■ **드리블(Dribble)** - 볼을 바닥에 튀겨서 다른 플레이어가 잡기 전에 한번 더 볼을 잡는 것. 드리블할 때는 워킹 바이얼레이션에 걸리지 않으므로 볼을 가진 채 움직이는 방법으로 쓰인다.
- ■ **레이업 슛(Lay-up shoot)** - 달리면서 하는 슛.
- ■ **리바운드 볼(Rebound ball)** - 골인되지 않고 튀어나오는 볼.
- ■ **릴리즈(Release)** - 패스나 슛을 할 때 볼을 놓는 것 또는 그 순간.
- ■ **맨투맨 디펜스(Man to Man Defense)** - 5명의 디펜스가 각각 1대1로 상대를 막는 것. 대인 방어.
- ■ **바이얼레이션(Violation)** - 퍼스널 파울, 테크니컬 파울 이외의 반칙이 여기에 해당되고, 위반할 경우 상대팀의 볼이 된다.
- ■ **볼 키핑(Ball keeping)** - 볼을 가지고 있는 동작
- ■ **사이드 스텝(Side step)** - 풋웍의 일종. 신체의 정면을 진행 방향의 옆을 향한 채 나아간다.
- ■ **슛 블로킹(Shoot blocking)** - 상대의 슛을 공중에서 멈추게 하거나 튕겨내는 것.
- ■ **슛 페인트(Shoot faint)** - 슛하는 척하면서 디펜스를 속이는 것.
- ■ **스크린 아웃(Screen out)** - 상대를 리바운

드에 들이지 않는 방법. 박스 아웃이라고도 한다.

■ **스크린 플레이(Screen Play)** - 조직적인 공격방법의 하나. 오펜스 한 사람이 디펜스의 진로를 막고 서서 디펜스의 움직임을 방해해 자기 팀 선수가 플레이하기 쉽도록 한다.

■ **스탠스(Stance)** - 디펜스하는 방법.

■ **스텝 페이킹(Step faking)** - 프리 풋으로 스텝을 밟아 중심을 이동시킴으로써 디펜스를 속이며 돌파하는 기술.

■ **스트라이드 스톱(Stride stop)** - 멈추는 법의 일종. 오른발, 왼발 또는 왼발, 오른발 순으로 2박자로 선다.

■ **스트롱 사이드(Strong side)** - 디펜스가 강한 곳. 디펜스 한사람을 가리킬 때도, 전원을 가리킬 때도 있다.

■ **스냅(Snap)** - 슛을 할 때, 손목을 털어 내듯 하는 동작 또는 패스할 때 손목을 비틀듯 하는 것.

■ **세이프티(Safety)** - 상대의 속공을 저지하는 역할, 또는 그 역할을 가진 사람.

■ **센터 서클(Center circle)** - 코트 중앙에 있는 서클.

■ **센터 점프볼(Center Jumpball)** - 전 후반 시합을 시작할 때 센터 서클에서 이루어지는 점프 볼.

■ **센터 플레이어(Center Player)** - 포스트에 서거나 골 근처에서 공격하고 리바운드 볼을 잡기도 하는 플레이어.

■ **워킹 바이얼레이션(Walkng violation)** - 볼을 가지고 3보 이상 스텝을 밟는 것 또는 피벗풋(축이 되는 발)이 바닥에서 떨어지는 것.

■ **인터셉트(Intercept)** - 상대의 패스를 도중에 가로채거나 튕겨내는 것.

■ **엔드 라인(End line)** - 코트에 횡으로 그어진 짧은 라인.

■ **존 디펜스(Zone defense)** - 디펜스 방어의 일종, 지역 방어. 주로 담당한 지역을 적에게 뚫리지 않도록 막는다.

■ **차징(Charging)** - 퍼스널 파울의 하나. 무리하게 나아가 상대와 부딪히는 것

■ **차지 타임 아웃(Charge Timeout)** - 각 팀이 각 하프에 2번 부를 수 있다. 1분간의 작전 타임. 연장전 때는 각 팀 1번의 기회 부여.

■ **체인지 오브 페이스(Change of pace)** - 페이스를 바꾸는 것. 공격 페이스를 바꾸어 디펜스를 혼란스럽게 하는 것은 무척 효과적이다.

■ **클로즈업 슛(Close-up shoot)** - 러닝 슛의 일종. 점프 후 볼을 이마 앞이나 머리 위에서 세팅해 슛하는 방법.

■ **코스체크(Couse check)** - 상대의 진로에 들어가 움직임을 저지하는 것.

■ **컷 인(Cut in)** - 디펜스 사이를 뚫고 들어가는 공격 방법.

■ **타임 아웃(time out)** - 시합 시간이 끝나는 것.

■ **팀 파울(Team fault)** - 전후반 각 하프에 한 팀이 거듭한 파울의 합계 7번을 넘어 8번 째 부터는 파울을 범할 때마다 상대에게 원 앤드 원의 프리드로우를 준다. (슛 동작이 아닌 경우에도 적용)

■ **퍼스널 파울(Personal fault)** - 상대와 몸이 부딪혀 일어나는 고의적이지 않은 파울.

■ **피벗(Pibot)** - 한 발이 축이 되어 턴하는 동작.

■ **페인트(Faint)** - 상대를 속인다는 뜻. 상대를 돌파하거나 슛 찬스를 만들 때 또는 공격하기 좋은 위치에 투입할 때 사용한다.

■ **포워드(Forward)** - 공격 역할의 하나, 또한 그 역할을 담당하는 플레이어. 득점직접 연결되는 플레이를 한다.

■ **포메이션(Formation)** - 사전의 약속에 따른 조직적인 공격법.

■ **프리 드로우(Free throw)** - 프리드로우 라인 뒤에서 누구의 방해도 받지 않고 던지는 슛. 슛 동작에 일어난 파울, 팀 파울이 7개가 넘었을 때 일어난 경우 파울을 당한 플레이어에게 프리 드로우 기회가 주어진다. 단 골인 한번에 1점.

■ **포스트 맨(Post man)**- 골을 등지고 프리드로우 라인의 주위에서 서서 패스의 중계역을 하거나 그 위치에서 스스로 공격하는 플레이어. 주로 센터가 맡는다.

■ **헬프(Help)**- 디펜스 측이 서로 오펜스의 움직임을 저지하는 것.

■ **체스트 패스(Chest pas)**- 농구 경기에서 가장 많이 쓰는 것으로 같은 팀 선수의 가슴을 향해 하는 패스. 안전성이 높다.

■ **바운드 패스(Bound pass)** - 볼을 튀겨서 주는 패스. 상대방이 장신일 경우 이용한다.

■ **점프 패스(Jump pass)** - 점프해서 주는 패스. 단신이 수비할 때 이용한다.

■ **피봇 패스(Pivot pass)** - 돌면서 주는 패스.

■ **스피드 드리블(Speed dribble)** - 속공시 많이 이용하는 드리블.

■ **콘트롤 드리블(control dribble)** - 어떠한 작전 시도나 상대팀이 대인 방어 시 방향 전환, 피봇 훼이크, 백 드리블 등을 하는 것.

■ **점프슛(Jump shoot)** - 골 밑과 가까운 지점에서 많이 이용하는 슛으로 상대방에게 수비 당하지 않도록 높게 점프하면서 하는 슛.

■ **셋 슛(Set shoot)** - 작전시 많이 사용하는 슛으로 중거리 또는 3점슛 등에 많이 시도된다.

■ **박스 아웃(Box out)** - 상대팀에서 슛을 시도할 때 골 밑에서 자리를 확보하기 위해서 상대 선수를 등지는 동작.

■ **리바운드(Rebound)** - 상대팀 득점이 실패했을 대 재빨리 점프해 볼을 잡는 동작.

■ **스크린(Screen)** - 우리 팀을 도와주기 위하여 상대선수의 진로를 미리 차단하는 동작.

바이얼레이션

- **3초 룰 위반** - 공격 선수가 제한 구역 내에 3초 이상 머무는 것.
- **5초 룰 위반** -
  1. 상대팀 선수에게 밀집 방어 당한 선수가 5초 이내에 패스, 슛, 드리블 등을 하지 못하고 있을 때
  2. Out of bound에서 심판으로부터 볼을 받고 5초 이내에 패스하지 못했을 때
  3. 자유투할 경우, 5초 이내에 슛하지 못했을 때
- **10 초 룰 위반** - 공격시 백코트에서 프론트코트로 10초 이내에 넘어가지 못했을 때
- **24초 룰 위반** - 공격팀이 24초 내에 슛하지 못했을 때
- **트레블링** - 일명 워킹이라고 하며 볼을 갖고 3발 이상 걷는 경우
- **더블 드리블** - 한번 드리블한 볼을 잡았다가 다시 드리블하는 경우
- **하프 라인 바이얼레이션** - 프런트 코트에서 볼을 컨트롤하고 있다가 백코트로 이동하는 경우

파울

- **퍼스널 파울** -
  1. 홀딩: 상대방을 잡는 것
  2. 푸싱: 상대방을 미는 것
  3. 불법적인 손 사용
  4. 블로킹: 상대방의 진로를 방해하는 것
  5. 불법적인 팔꿈치 사용
  6. 차징: 공격자가 수비자에게 반칙을 하는 것
- **인텐셔널 파울** - 상대방 선수에게 고의적으로 신체접촉을 범하는 것
- **디스퀄리파잉 파울** - 정도에 지나친, 스포츠 맨쉽에 어긋나는 파울이며 이 경우 실격되어 퇴장한다.
- **테크니컬 파울** - 스포츠 맨쉽에 위배되는 행위를 범하는 것
- **5회 째 파울** - 한 선수가 5회의 파울을 범하면 퇴장 당한다.
- **팀 파울** - 어느 팀이든 한 하프 내에서 7회 이상의 파울을 범하면 상대팀에게 자유투가 주어진다. 그러나 NBA에서는 독자적인 룰을 적용하여 팀 파울은 한 쿼터당 4개까지이고 개인파울은 6개가되면 퇴장이 된다.

본격적인 NBA 2K 알기

우선 이 게임은 위에서 설명한 것 외에 알아두어야 할 것들이 상당히 많다. 물론 일일이 알아두지 않더라도 위에 설명한 것만 숙지한다면 게임에 큰 지장을 초래하지는 않는다. 어차피 농구게임이라는 것이 아케이드성이 상당히 강하므로 막말로 그냥 농구한다라고 한다면 위에 설명한 것만으로도 충분히 재미나게 플레이 할 수 있다. 그러나 진정으로, 제대로 이 게임을 즐기고 싶다면 이제부터 얘기하는 것을 숙지하는 것이 좋다. 제대로 진짜 NBA 2K를 즐기고 싶다면 말이다. (한 마디로 내가 얘기하는 것 좀 끝까지 읽어 달라는 거다.)

게임시작

게임 시작과 세이브

이 게임의 타이틀 화면이 표시되고 스타트 버튼을 누르면 자동적으로 메모리 카드를 체크한다. 아까도 말했듯이 이 게임이 요구하는 메모리는 198블록이다. 비주얼 메모리 용량이 200블럭이니, 한 마디로 하나를 통째로 요구하는 셈이다. 그러므로 대부분은 용량이 충분치 않으니 어떻게 할거냐고 물어온다. 위에서부터

다시 시도, 다른 파일을 지움, 세이브 없이 시작

이 뜨게 되는데 정말로 비주얼 메모리를 하나 희생할 각오가 돼 있다면 다른 파일을 지우고 시작하면 되고, 그냥 한 게임을 한다면 세이브 없이 시작을 선택하는 것이 좋다.

그리고 시합이 끝나면 자동적으로 세이브를 하므로 중간에 비주얼 메모리를 빼는 어리석은 짓은 삼가 하는 것이 좋다.

▲이 다음 화면에서 세이브에 관해 묻는다. 사진의 선수는 앨런 아이버슨

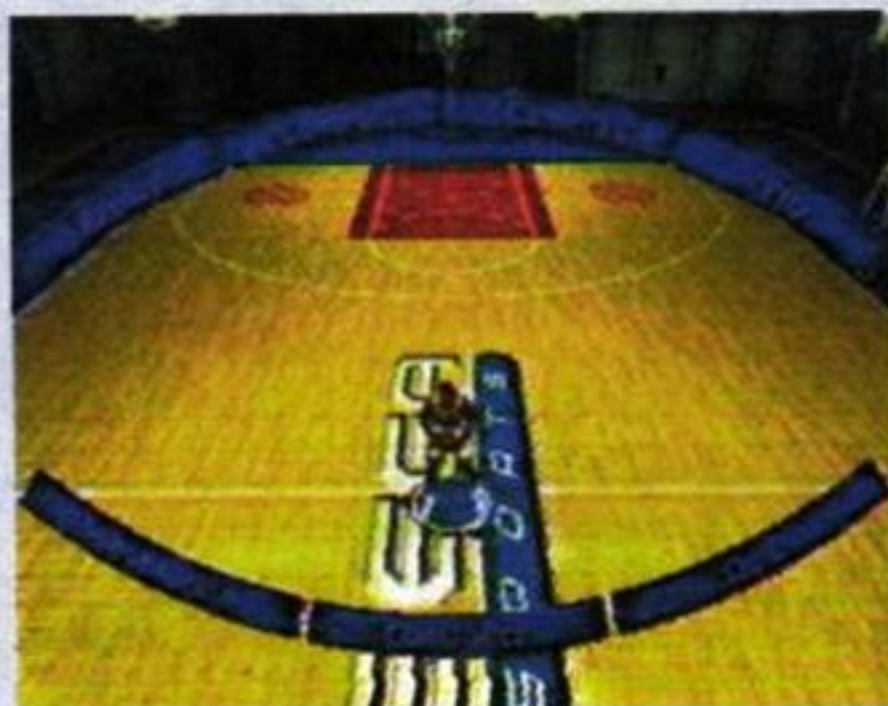
메인 메뉴 설명

메인 메뉴의 화면에서는 방향 버튼으로 움직여서 A 버튼으로 결정을 한다.

▲이것이 메인 메뉴 화면

1. 연습모드(Practice): 각종 조작의 연습이 가능하다. 기본적으로는 공격의 연습이다.
2. 익스히비션(Exhibition): 자신이 맘에 드는 팀을 골라서 맘에 안 드는 팀과 대전을 하는 것이 가능하다. 스포츠 게임 치고 이 모드 없는 게임을 본 적이 없다.
3. 시즌 모드(Season): 1999~2000년 시즌을 플레이 할 수 있다. 한 번 진득하게 플레이하기에는 안성맞춤이다.
4. 플레이오프(Play Off): 결승 토너먼트를 즐길 수 있는 모드인데 비교적 짧게 즐길 수 있다.
5. 커스터마이즈(Customize): 선수와 팀의 작성 등을 할 수 있는 모드이다.
6. 퀵 스타트(Quick Start): 자동적으로 팀을 정해서 바로 게임을 시작하는 모드이다. 일부러 팀을 고르기 귀찮다면 이 모드도 나쁘지는 않다. 이 모드에 대해서는 따로 설명을 하지 않겠는데, 알아야 할 것이 있다면 조작팀은 반드시 홈팀이 된다.
7. 옵션(Options): 말할 것도 없이 각종 설정을 하는 곳이다.

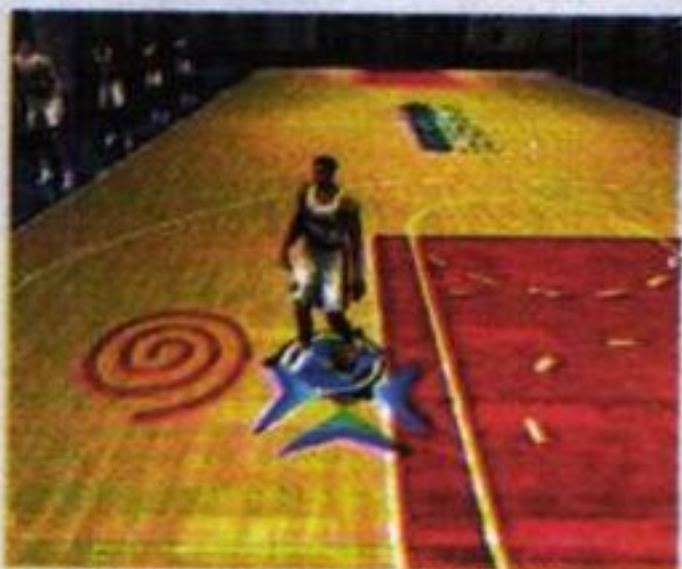
프랙티스 모드 (Practice)

자유로운 조작과 연습을 할 수 있다. 단순히 조작 방법만을 연습하는 것이 아니라 각 선수의 특징을 파악할 수 있는 중요한 모드이다. 우선 메인 메뉴에서 〈Practice〉를 고르게 되면, 연습을 하는 팀을 선택하게 된다. 그리고 그 팀의 포인트가드가 볼을 가진 상태로 연습을 시작하게 된다. 연습을 시작하면 코트 가장자리에 멀뚱하니 서있는 다른 팀원들을 볼 수 있는데, 이 선수들로 플레이를 하고 싶으면 패스만 해주면 된다. 그러면 자동적으로 그 플레이어로 플레이를 할 수 있다. 연습 중에 점프 슛을 하게 되면, 화면 상단에 CPU 판정이 뜨게되는데, 빠르니, 느리니, 잘 쐈니 따위의 말들을 늘어놓는다. 나중에 점프 슛을 할 때 타이밍 익히기에는 아주 좋다. 재미있는 것은 원래 슛률이 좋은 선수 같은 경우는 어지간하면 골인이 되는데 안 좋은 선수는 잘 던져도 노골이 되는 경우가 있다는 것이다. 개인적으로는 쓸데없는 메시지라고 보고 있다. 농구라는 것이 어차피 개인의 실력 차 이니까…

▲연습모드 화면은 이렇다

■ 포즈 메뉴항목 - 연습 중에 스타트 버튼을 누르면 포즈 메뉴가 표시된다. 리플레이 재생이라든지 각종 환경설정을 할 수 있다.

■리플레이(Replay): 이상하게도 연습하는 것을 리플레이 해주는 기능이다. 하지만 연습뿐 아니라 시합 중에도 일정한 시간만큼을 얼마든지 아무 때나 리플레이 할 수 있는 기능이므로 여러 모로 쓸모가 많은 기능이다. 리플레이 할 때의 시점은, 카메라 마크의 위치에서 조정한다. 이 마크를 선수나 볼에 맞춰 주면 그것을 따라서 시점도 이동한다. 리플레이시의 조작은 다음과 같다.

아날로그 방향키	앵글의 이동	B 버튼	줌 아웃 (Zoom Out)	L 트리거	리플레이 역 재생(되감기)
방향 버튼	카메라 마크의 이동	X 버튼	줌 인 (Zoom In)	R 트리거	리플레이의 빠른 재생(빨리 감기)
A 버튼	리플레이의 재생	Y 버튼	조작방법 헬프 화면의 표시	스타트 버튼	리플레이의 종료

이 기능은 연습 중에 사용하는 것보다 시합 중에 사용하는 것이 더 유리한데, 가령 멋진 덩크슛이 작렬했는데 오토 리플레이가 안 될 경우나, 파울이 났는데 이해가 안 된다 싶을 때 이 기능을 사용하면 된다. 우리나라에서의 프로농구에서는 심판 판정시비가 종종 일어나는 경우가 있는데 이 기능만 있으면 그런 것은 사라질 것이다. 사실 요즘은 이 걸로 시비를 가리기도 한다. 그러나 실제적으로 이 기능을 사용하는 빈도 수는 아주 적다. 어째서인가? 귀찮기 때문이다. 한국인 특성상 구태여 다시 보려는 시도보다는 그냥 넘기는 게 생리에 잘 맞는다. 쩝~

▲이 카메라 마크를 맞춰서 리플레이를 한다

■콘트롤(Controls): 참가하는 콘트롤러를 결정하는데, 어디에 쓰이냐 하면은 2인 이상이 연습을 할 경우에 여기서 콘트롤러를 결정하는 것이다. 하지만 둘이서 할 일 없다고 연습이나 하겠는가? 남자라면, 대전이다. 대전! (하긴 같은 팀으로 해서 우정을 쌓는 것도 나쁘지는 않겠지)

■카메라(Cameras): 폴리곤 게임이라면 당연히 지원해야 하는 모드다. 이걸 지원하지 않는 다면 그 제작사는 소비자를 전혀 고려하지 않는 제작사다. 특히 스포츠 게임이라면 더욱 그렇다. 특히 이 카메라 모드는 게임을 하는 모드, 가령 Exhibition이나 Season, Play Off 같은 곳에서 공통적으로 쓰이는 모드이다. 물론 어느 시점으로 보느냐는 플레이하는 사람의 취향이고 마음이므로 다른 이가 시점이 마음이 안 드니 어쩌니 하는 것에는 전혀 마음 쓸 필요가 없다. 자신이 좋아하는 시점으로 골라서 알아서 하는 것이다. 필자가 개인적으로 아주 싫어하는 것이 다른 게임에서는 이랬는데 여기서는 안 그런다는 둥 하면서 트집을 잡는 것이다. 당연히 제작사가 다른데 어찌 똑같기를 바라는지 모르겠다. 이 모드에서는 시점을 변경하는데, 종류는 다음과 같다.

●풀 코트 하이(Full Court High) - 골 방향의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.

▲이게 풀 코트 하이(Full Court High) 시점

●풀 코트 미디엄(Full Court Med) - 골 방향에서 내려다보는 시점 앞의 시점보다는 약간 낮은 위치이다.

▲풀 코트 미디엄(Full Court Med) 시점

●사이드 하이(Side High) - 코트 사이드의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.

◀사이드 하이(Side High) 시점

●사이드 미디엄(Side Med) - 코트 사이드에서 약간 낮게 내려다 보는 시점.

▶사이드 미디엄(Side Med) 시점

●아이솔 레이션 하이(Iso High) - 비스듬히 높은 위치에서 내려다보는 시점

◀아이솔 레이션 하이(Iso High) 시점

●아이솔 레이션 미디엄(Iso Med) - 비스듬히 위에서 내려다보는 시점

◀아이솔 레이션 미디엄(Iso Med) 시점

●액션(Action) - 볼을 가진 선수를 코트 사이드에서부터 쫓아가는 시점으로서 상당히 박진감이 있는 시점이다. 아마 대부분이 이 시점을 가장 좋게 볼 것이다.

▶액션(Action) 시점

●시네마틱(Cinematic) - TV 중계와 같은 변화를 보여주는 시점이다. 이게 상당히 리얼해서 보는 사람은 즐거울지 몰라도 플레이하는 데는 상당히 애로가 있는 시점이다. 우선 공 잡은 선수가 보이지를 않으니…

▲시네마틱(Cinematic) 시점

●세팅(Settings) - 앞의 설정 중에서 좀더 세밀한 설정을 할 수 있다. 기본적으로 ON, OFF로 조정이 가능하다.

●오토 플립(Autoflip) - 공수가 변화하면 시점이 반전된다.

●키 줌(Key Zoom) - 볼이 골대 부근에 오면 줌을 한다.

●리버스 앵글(Rev. Angle) - 시점의 앞의 위치와 안을 반전한다.

이상이 시점에 관한 언급이었다. 하지만 역시 시점이라는 것은 자신이 직접 보고 느끼는 것이 최고다. 글에 의존하거나 남이 하는 말을 듣지 말고 자신이 맘에 드는 시점으로 하도록 하자. 참고로 필자는 플레이 할 때 풀 코트 미디엄에 세팅을 오토플립을 OFF 하고 키 줌을 ON 시켜놓고 플레이를 하고 있다. 개인 적으로 맘에 드는 시점이다.

■루키/프로/올스타(Rookie/Pro/AllStar): 난이도를 3단계까지 조정할 수 있다. 이해가 안 되는 게 연습 모드에 왜 연습모드에 난이도 조정 따위가 있냐는 것인데 알고 보니 주로 슛의 성공률에 반영하는 것이었다. 올스타의 경우 그 난이도는 상당히 어렵다.

■섭스티튜션(Substitution): 코트 위의 선수와 다른 벤치 멤버간의 교체를 할 수 있다.

■콘트롤러(Controller): 조작 방법을 변경한다.

■퀴트(Quit): 프랙티스 모드를 그만 두고 메인 메뉴 화면으로 돌아가는 것이다.

익스히비션 모드(Exhibition)

시합을 하는 팀을 자유롭게 선택하여 즐길 수 있는 모드이다. 이 모드로 들어가면 다음과 같은 화면이 뜬다.

▲이것이 익스히비션

팀 셀렉트 화면인데, 대전을 행할 팀과 전력의 밸런스를 조정할 수 있다. 스타트 버튼을 누르면 다음 화면으로 진행한다.

■팀 명- 양옆의 팀 이름이 적혀 있는 곳으로 가서 X 버튼이나 A 버튼을 누르면 팀이 바뀌게 된다. 알아서 좋아하는 팀을 고르도록.

■옵션- 옵션 화면에 들어가서 각종 설정을 할 수 있다.

■전력의 조정- 〈Default Roster〉는 시즌을 시작 할 때의 전력이고, 〈With Trade〉는 보강된 전력을 애기한다. 클릭 해 보면 알겠지만 팀의 전력이 상당히 차이가 나게 변화한다.

■콘트롤러 결정 화면: 사용하는 콘트롤러와 조작하는 팀을 결정한다. 아날로그 방향키나 방향 버튼의 상하 이동으로 팀을, 좌우 이동으로 유저의 이름을 결정할 수 있다. 유저의 이름을 결정하는 것은 뒤의 Records부분을 참조할 것. 만약 아무것도 선택하지 않게 되면, 그냥 게임을 관전하는 것이 가능하다. 이 화면에서 스타트 버튼을 누르면 게임을 시작하게 된다.

▲자, 빨리 결정하라구

▲홈팀을 소개할 때는 상당히 화려하다

시즌 모드(Season)

레귤러 시즌을 즐기는 모드이다. NBA 공식 스케줄에 따라서 게임을 진행하게 된다. 플레이 하는 팀 이외의 경기는 자동적으로 진행되며 전 일정을 끝내게 되면 플레이 오프로 진행할 수 있다. 그리고 이 모드는 상당히 여러 단계를 거쳐야 하는데 잘 하면 즐거운 게임 일정이 될 수도 있으므로 꼭 알아두자.

■시즌 셀렉트- 시즌 모드로 들어가면 우선 3가지 항목이 있는 시즌 셀렉트 화면이 뜬다. 각각의 특성은 다음과 같다.

- New: 신규 게임을 시작한다. 〈Fantasy Draft〉를 선택할 수 있다.
- Custom: 각 팀의 디비전과 컨퍼런스를 자유롭게 바꾸어서 게임을 시작한다.
- Continue: 전 회까지 했었던 플레이를 계속해서 진행할 수 있다.

▲시즌 셀렉트 화면

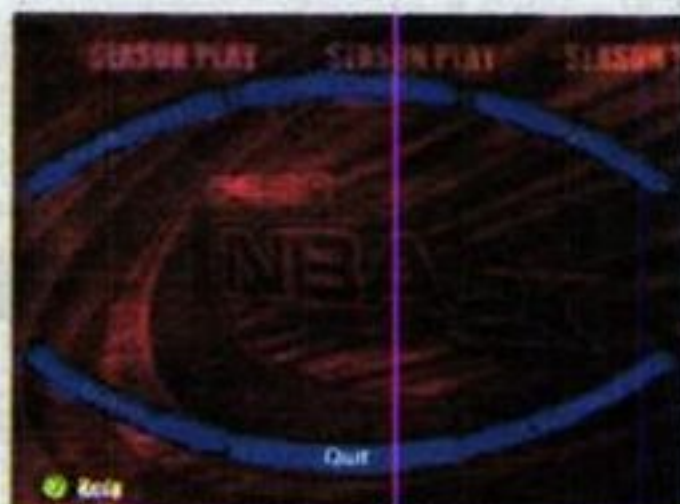
■시즌 세팅 - 신규 게임을 시작하게 되면 계속해서 시즌에 관한 잡다한 세팅을 할 수 있다. 모든 세팅이 완료되면 스타트버튼을 눌러서 시즌 팀 셀렉트로 진행 할 수 있다.

- Season Length: 한 팀 당 치르는 시합회수를 결정한다. 14, 28, 56, 82 게임 중에서 하나를 선택한다.
- Quarter Length: 한 쿼터당 시간을 결정한다. 물론 옵션에서도 결정할 수 있지만 이것은 어디까지나 시즌에 해당하는 것임을 알자. 3, 5, 8, 12분 중에서 하나를 결정하면 된다.
- Fantasy Draft: Fantasy Draft를 실행한다.
- Trade Deadline: 선수 트레이드의 기일 유무를 결정

※ Fantasy Draft와 Custom Season - Fantasy Draft는 New로 게임을 시작하면 설정할 수 있다. 전 선수를 자유롭게 각 팀으로 트레이드 하는 것이 가능하다. (그렇게 대단한 것은 아니다.) Custom Season은 Custom으로 시작하면 은 설정되는 것으로 다른 컨퍼런스나 디비젼의 팀을 넣어 변환시키는 것이 가능하다.

■시즌 팀 셀렉트 - 여기서는 실제 자신이 플레이하고 싶은 팀을 고를 수 있다. 여러 개의 팀을 고르는 것도 가능하다. 또, 시즌 모드의 중간에라도 변경하는 것도 가능하다. 스타트 버튼을 누르면 시즌 모드의 메인 화면으로 진행한다. (솔직히 시즌 한번 하려면 여러 가지 해야한다. 약간 지겨운 감도 없지 않아 있다.)

■시즌 플레이 - 시즌 모드의 메인 화면이다. 모든 설정을 완료하면 이 메인 화면이 표시된다. 시합이 끝나거나 Continue로 게임을 재개할 경우도 이 화면에서 진행한다. 메인 화면의 항목은 다음과 같다.

- Team Select: 시합하는 팀을 선택한다. 시즌 팀 셀렉트와 같다.
- Play Games: 자신이 선택한 팀으로 시합을 시작한다. 선택하지 않은 팀은 자동적으로 나름대로의 게임을 보이지 않게 알아서 진행한다. 시합 개시 전에 그 날에 행해지는 대전 카드가 나타나므로 자신이 플레이하고 싶은 시합을 선택할 수 있는 것도 가능하다. 다시 말해서 일단은 자신이 애초에 선택한 팀으로 플레이를 해야 하겠지만 꼭 그런 것은 아니고 자신이 선택하지 않은 팀의 경기도 플레이가 가능하다는 것이다. 만약 대전 카드에 모두 표시를 하고 플레이를 한다면 미국 NBA중계 수만큼 플레이가 가능하다는 얘기다.
- Stats: 시즌 중의 여러 가지 성적을 볼 수 있다. Player에서는 전 선수의 성적을, Team에서는 각 팀의 성적을, League에서는 리그 전체의 정보를 볼 수 있다.
- Option: 메인 메뉴의 옵션과 동일하다.
- Customize: 이 역시 메인 메뉴의 그것과 동일하다.
- Play Off: 모든 시즌의 일정이 종료되는 시점에서 선택할 수 있다. 시즌 모드의 결과에 따라서 플레이오프를 즐기는 것이 가능하다.
- Quit: 설명 안 해도 알 수 있지 않은가? 당신! 메인 메뉴로 돌아가려면 이것을 선택하라.

▲이거 다음에는 게임을 할 수 있다

시스템에 관한 언급 한마디 1

이 게임은 약간 특이하게도 시즌 중에 옵션에 들어가서 여러 가지 설정을 할 수 있다. 다시 말해 게임중이라고 하더라도 여러 설정을 바꿀 수 있다는 것이다. 카메라 시점 뿐 아니라 난이도나 여러 가지 파울 세팅도 바꿀 수 있다. 즉, 단순한 설정이 아닌 게임을 송두리째 바꾸는 것이 가능한데 단 쿼터시간은 바꿀 수 없다. 가령 게임의 모드를 아케이드에서 시뮬레이션으로, 시뮬레이션에서 아케이드로 바꾸는 것이 몇 번이고 가능하다. 이렇게 되면 파울제도가 살아났다가 없어지기도 하고 선수들의 게임 스타일이 바뀌게 된다. 아케이드에서는 어지간하면 덩크슛을 시도하는데 반해, 시뮬레이션에서는 레이 업이 대부분이다. 이것은 직접 플레이를 해보면 알 수 있는 문제이니, 직접 경험해 보기 바란다.

플레이오프 (Playoff)

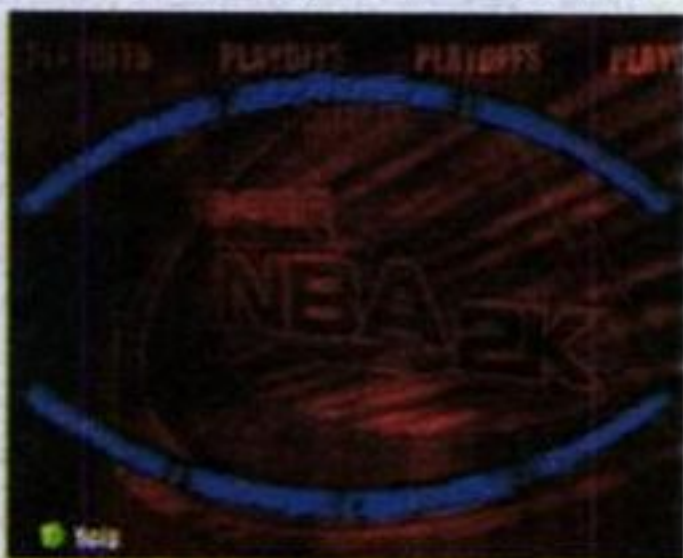
전 16개의 팀으로 결승 토너먼트를 즐기는 모드다. 메인 메뉴에서 바로 즐기는 것도 가능하고, 시즌을 마치고 플레이오프를 즐기는 경우에는 시즌중의 팀의 상태가 그대로 반영되어 게임을 플레이 할 수 있다. 참고로 이 게임에서 시즌 모드의 파일과 플레이오프의 파일은 서로 공유하고 있다. 만약 시즌을 중단하고 플레이오프를 시작하게 되면 여지까지의 시즌모드의 파일은 날라 가 버리므로 주의하자. (이후부터는 각 모드만의 항목만 설명하겠음)

■플레이오프 세팅 - 특별한 것은 아니고 누구라도 알고 있는 부분이다. 즉 몇 판 몇 승제로 하겠느냐는 것을 물어 오는 것이다. 일단 기본적으로 보이는 것은 NBA에서 실제로 그렇게 하는 선승제이다.

▲플레이오프는 이렇게

■플레이오프 팀 셀렉트 - 이것 또한 따로 말할 필요 없이 자신이 플레이 할 팀을 선택하는 곳임을 알 수 있다. 시즌 후에 시작하는 플레이오프가 아닌 메인 메뉴에서 바로 할 경우, 16개의 팀은 CPU가 알아서 결정해 버린다. 이 팀들 중에서 마음에 드는 것을 하나 고르도록 한다.

■Playoffs - 플레이오프의 메인 화면이다. 이 화면에부터 시합을 시작하는 것이 가능하다. 시즌 모드의 화면처럼 한 게임 마치고 다시 시작할 때도 여기서부터 시작해야 한다. 물론 각종 설정의 변경도 가능하다.

- Team Select: 자신이 플레이 할 팀을 고른다. 물론 복수 선택도 가능하다.
- Play Games: 실제적으로 게임을 진행한다. 표시되어 있는 스케쥴로부터, 팀 셀렉트로 선택한 팀 이외의 팀을 플레이하는 것도 가능하다. 시즌 모드와는 달리 다음날 이후의 시합을 플레이하는 것은 불가능하다. 당연히 어느 팀이 어떻게 올라 갈 것인지 모르기 때문이다. 이것은 토너먼트 방식이니까 그렇다.
- Tree: 토너먼트 트리를 표시한다. 아날로그 방향키의 좌우로 화면을 스크롤 시켜서 리그 전체의 시합상황을 확인하는 것이 가능하다.

▲이 것이 트리 화면

옵션 화면(Option)

이곳에서는 각종 설정을 할 수 있다. 모르는 말도 있을 수 있겠는데 주로 농구용어에 관련된 말이니까 이것은 필자가 따로 적어 논 농구 용어를 참조하도록.

▲역시나 이곳에서도 볼 항목이 많다

NBA Rules-룰을 설정하는 곳이다. 이 게임은 실제 NBA의 룰을 그대로 따르고 있다. (1999~2000시즌) 플레이 모드를 아케이드로 바꾸면 이 룰들이 변화하게 되므로 바꾸고 싶으면 먼저 플레이 모드에서 아케이드나 시뮬레이션을 선택한 후에 룰의 설정을 바꾸도록 하자.

■Game Play - 플레이 모드와 난이도, 시합시간 등을 조절할 수 있다. 시합중이라고 해도 대부분은 조정이 가능하나, 일부는 변경할 수 없는 것도 있다.

- Play Mode: 시뮬레이션과 아케이드의 선택이 가능하다. 쉽게 생각해서 시뮬레이션은 선수의 부상이나 파울 등을 그대로 유효화 하는 것이고, 아케이드는 어지간한 것은 모두 무시한다. 심지어 아웃오브 바운드도 무시한다.
- Difficulty: 난이도를 조정한다. Rookie, Pro, All Star의 3가지가 있다.
- Ball Handler Auto Switch: 게임을 하면 보통은 자신이 조작을 하는 선수는 반드시 볼을 가지고 있다. 그러나 이 모드에서 Off를 선택하면 자신이 볼을 가지고 있지 않아도 플레이를 할 수 있다. 가령 자신이 좋아하는 선수 하나 만을 플레이를 하고 싶다면 이것을 이용하면 된다. 볼을 가지고 있지 않을 때는 조작법도 다르므로 앞의 조작법을 참조하자.
- Game Speed: 게임의 스피드를 조정한다. 선수의 움직임과 시간의 흐름에 영향을 준다.
- Pass Tag Icon: 게임 중에 Y버튼을 누르면 선수 머리 위에 패스 아이콘이 뜨는데 그 여기서는 그것의 유무를 결정하게 된다.
- Player Energy: 에너지다 에너지! 이 것을 Off로 두게 되면 선수들이 지칠 줄 모르는 체력을 갖게된다. 최고의 자양 강장제다. 내 몸 안에도 이런 모드가 있으면 좋겠다.
- Injuries: 선수의 부상 유무를 결정한다. 이 것이 왜 중요하냐면 게임 중에 부상을 입은 선수 가 있을 경우 시즌 모드나 플레이오프에서는 그 부상이 완치될 때까지 경기에 출장할 수 가 없기 때문이다. (지금 현재 필자 팀의 알론조 모닝이 부상으로 출전을 못하고 있다.) 실제와 똑같은 농구를 원한다면 이 것도 나쁘지는 않다.

▲아프다!

■Presentation - 시합중의 정보표시나 음악 등, 연출효과의 설정을 할 수 있다. 게임을 즐기는 환경에 맞추어서 설정을 해주면 좋다.

- Player Intros: 시합 전에 참가선수 소개의 데모 유무를 결정한다. 이 데모는 한번쯤은 봐두는 것이 좋다. 홈팀을 소개할 때는 상당히 멋지다.
- Player Celebrations: 선수의 리액션 유무를 결정한다. 당연히 이 부분은 On에 두는 것이 좋다. 당신, 덩크하고 밋밋하게 돌아가는 선수의 모습을 보고 싶은가?
- Action Replay: 플스의 액플과는 아무 상관없다. 시합중의 자동적 리플레이의 유무를 결정한다.
- Statistic Overlays: 시합 중에 화면 하단에 표시되는 각종 정보의 표시 유무를 결정한다. 이 것도 어지간하면 On에 두는 것이 좋다.
- Ball Holder Text: 볼을 가지고 있는 선수의 이름을 표시하거나 번호와 포지션을 표시하는 기능을 정할 수 있다. 물론 아무 것도 없게 할 수도 있다.
- Audio: 소리 출력에서 스테레오와 모노의 두 가지중 하나를 선택한다.
- Volume: 6가지 종류의 효과음의 볼륨을 조절한다. 각각 실황의 음량, 시합 중 아나운서의 음량, 효과음, BGM의 음량, 관중의 함성, 선수가 내는 소리의 음량을 조절할 수 있다.

■Credits - 개발 스텝의 스텝 롤을 보여 준다. 쓸데없이… 순 양놈들이다.

■Codes - 게임 코드를 입력하면 숨겨진 요소를 즐기는 것이 가능하다.

코드 종류는 다음과 같다.

MONSTER	DEVDUDES	DOUGHBOY
BIGFOOT	FATHEAD	BEACHBOYS
SQUISHY	HIMOM	LITTLEGUY
COACHOUCH		

코드를 입력하면 OK 화면으로 들어간다 대 소문자 구분을 확실히 할 수 있도록. 그러나 개인적으로는 코드를 입력하면 제대로 된 농구를 즐길 수 없으므로 어지간하면 추천하고 싶지 않다. 그리고 한번 코드가 들어가서 이상한 농구가 된 상태에서는 전원을 꺼서 다시 시작해야만 그 모드가 사라진다. (안 그러면 데모에서조차 나오는 몬스터들을 볼 수 있다.)

▲이게 농구냐? 정말 싫다

커스터마이즈(Customize)

후훗, 필자가 개인적으로 이 게임의 백미라고 생각하는 모드다. 여태껏 어지간한 스포츠 게임에서도 이런 선수작성의 모드는 있었지만 이 게임만큼 나만의 선수를 만드는 즐거움을 느끼게 하는 경우는 본적이 없다. 여기서는 선수의 작성과 팀의 작성, 선수들의 정보 등을 보는 것이 가능하다. 우선 들어가면 Players, Teams, Records, Save의 4가지 항목이 나온다.

▶커스터마이즈 화면은 이렇다

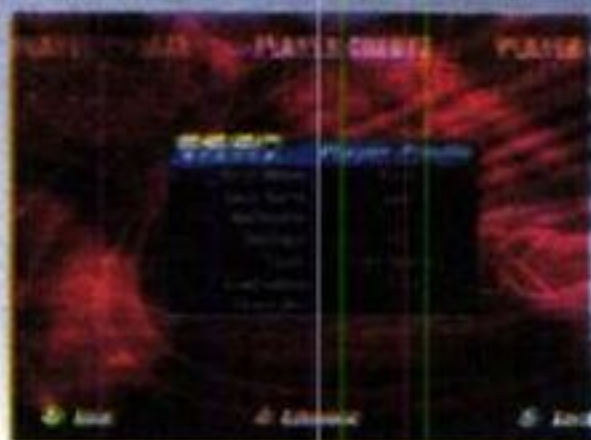
■Players 여기서는 선수와 관련된 각종 설정을 할 수 있다.

- Rosters: 전 선수의 퍼스널 데이터를 볼 수 가 있다. 표시되어 있는 데이터는 1998~1999년 시즌의 데이터이다. 화면을 보면 선수의 얼굴모습도 나오는데, 놀랍게도 사진이 아닌 폴리곤이다. 게다가 실제 선수와 무척이나 닮아 있다. 이걸 보고 필자는 드캐가 좋긴 좋다는 생각을 하게 됐다.
- Player Import: 메모리 카드로부터 프리에이전트 선수의 테이타를 추가하는 것이 가능하다. 선수의 데이터는 하나씩 로드해서 게임중의 데이터에 추가 할 수 있다. 이 기능을 사용하면 친구가 작성한 선수의 데이터도 카피할 수 있다. 그러나 우리나라의 여건상 주변에 이 게임을 위해서 비주얼 메모리를 통째로 쓸 인간이 몇이나 될지 모르기 때문에 서로의 데이터를 교환한다는 것은 거의 어렵지 않나 싶다.

▲이런 화면이 뜨면 조심해야 한다. 데이터 조심

- Player Create: 오리지널 선수를 작성 할 수 있다. 다시 말해 나만의 선수를 만들고 그것을 플레이 할 수가 있다는 것이다. 왕년의 유명한 선수나 자기 자신을 게임에 참가시키는 것도 가능하게 해주는 고마운 기능이다. 필자는 나 자신을 만들어서 플레이를 하고 있는데, 모든 설정을 마이클 조던과 같이 해 놓았다. 후후후, 게임 중에 이름도 나오고, 등 쪽의 이름도 내 이름이다. 이 것은 상당한 감정 이입의 효과를 낳는데, 한 번은 2점차로 지고 있는데 종료직전 나의 슛이 버저비터로 들어가서 연장전으로 들어 가게한 일도 있다. 상당히 감동 먹었다. 각설 하고, 그럼 선수 작성으로 들어가 보자.

1. 보존 에어리어의 설정

선수를 세이브 하는 에어리어를 결정한다. 작성한 선수는 최대 16명까지 등록시킬 수 있다. 〈EMPTY〉의 에어리어를 선택하면 그 에어리어에 선수를 세이브 한다. 먼저 선수가 등록된 에어리어를 고르고 그 선수를 수정하는 것이 가능하다.

2. 프로필의 설정

선수의 프로필을 설정한다. 이름을 입력할 때는 문자 입력 화면으로 전환되며 여기서 이름을 입력한다. 수식을 넣어야 하는 항목은 A 버튼과 X 버튼으로 설정을 하면 된다. 스타트 버튼을 누르면 다음으로 진행한다.

▲자~인간하나 만들어 보자

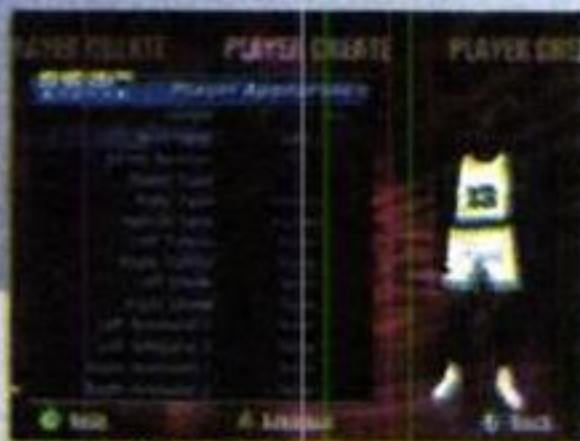
First Name	자신의 성을 넣는다.
Last Name	이름을 넣는다.
Nickname	애칭, 별명 따위를 집어넣는다.
Poition	자신이 원하는 포지션을 선택한다.
Team	소속 팀, 또는 프리 에이전트의 결정을 한다. 어지간하면 프리 에이전트로 하는 것이 좋다.
Graduated	대학 졸업 년도를 표시한다.
Years Pro	프로 년 수를 표시한다. 몇 년 차 인지를 말하는 것이다.

※소속팀을 골랐을 때, 그 팀에 빈자리가 없으면 그 팀에는 등록을 할 수가 없다. 그럴 경우 우선 프리 에이전트로 등록한 후 나중에 트레이드를 하면 된다.

3. 얼굴과 체격의 설정

대강의 얼굴과 체격를 결정한다. 조작은 위와 동일.

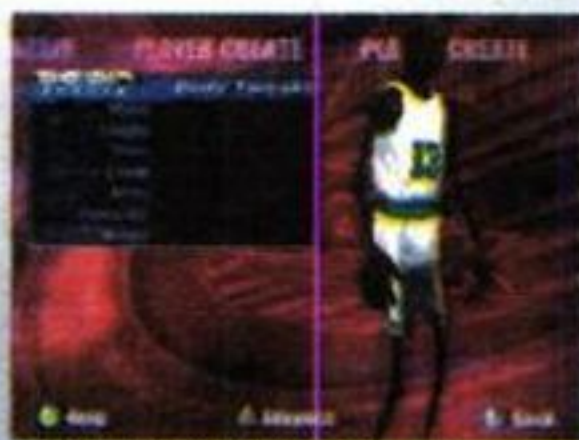
▲잘 생기게 만들어 줘

Height	신장 (체중은 자동으로 결정 한다.)
Best Hand	오른손잡이 인지 왼손잡이 인지를 결정한다.
Jersey Number	등 넘버를 말한다.
Player Type	얼굴 피부색의 타입 백인에서 흑인까지.
Body Type	체격을 결정하다.
Muscle Tone	근육의 두께를 결정한다.
Tatto	양쪽 팔에 들어가는 문신이다. (드캐 로고도 있다.)
Elbow	팔꿈치용 밴드를 선택한다.
Armband	좌우 팔의 리스트 밴드를 붙인다. 이마라고도 한다.
Knee	이번에는 무릎에 밴드를 넣는다.
Shorts Length	트렁크, 즉 반바지의 길이를 설정한다.
Compression Shorts	셔츠의 길이를 정한다.
Socks	양말의 길이까지…
Sneaker Type	신발의 타입을 정할 수 있다.

4. 얼굴의 설정

얼굴과 관계된 설정을 A 버튼과 X 버튼으로 설정한다. 여기서 개그를 이룰 수도 있는데 개인적으로 아는 사람 중에 턱이 상당히 없는 인간이 있는데, 그 사람을 한 번 만들어 보았더니 보는 사람 모두가 배꼽을 잡았다. 그러면서 하는 말 "닮…닮았어…"

Player Type	위에 있는 것과 동일하다.
Hair Style	머리모양을 선택한다. 빡빡부터 아후라 머리까지 가능하다.
Facial Hair	마시루가 좋아하는 수염이다.
Head Band	머리에 쓰는 밴드를 고른다.
Goggles	안경 대신에 쓰는 고글을 고른다.
Mouth Guard	입안에 넣는 것이라 보이지는 않는다.
Ears	귀의 각도를 조정한다.
Nose	코의 높이를 조정한다.
Chin	턱의 길이를 조정한다.
Head Shape	얼굴의 윤곽을 조정한다.
Neck	목의 두께를 조정한다.

5. 체격의 조정

체격을 조정하는 곳인데 엽기적인 체격도 만들 수 있다. 가령 상체는 한없이 가늘면서 하체는 무진장 두껍다든지 하는 것인데, 말로는 알 수 없고 직접 봐야 알 수 있다.

▲이런 인간을 본적 있는가?

Waist	허리의 두께를 조정한다.
Thighs	허벅지의 두께를 조정한다.
Shins	정강이의 두께를 조정한다(조정한다는 말도 지겹다).
Chest	가슴의 두께를 바꾼다.

Forearms	팔뚝의 두께를 조절한다. 가늘게 하면 소말리아 난민도 만들 수 있다.
Wrists	손목의 두께를 조절한다.

6. 능력 파라메터의 설정

최후에는 능력 파라메터를 설정한다. 이전에 선택한 포지션에 대응하는 초기 설정이 나오는데, Preset로 커서를 움직여서 A버튼을 눌러주면 다른 2가지의 패턴이 나온다. 이것을 베이스로 해서 나머지 파라메터를 조절하면 된다. 포인트 합계는 최대 100까지 가능하므로 적당히 궁리해서 능력을 만들도록.

▲신중히 고려하자

Ballhandling	볼을 가지는 능력이다. 스틸을 잘 당하지 않는다. 높다면 말이다.
Passing	패스능력을 본다. 비하인드 백 패스 따위를 잘할 수 있지 않을까 싶다.
Free Throws	프리 드로우 능력을 높인다.
Shooting	슛 능력을 높인다. 이거만큼은 높게 설정 해 주는 것이 좋다.
3pt.Shooting	3점슛 능력을 높인다. 슈팅 가드라면 높게 해 주는 것이 좋다.
Dunking	덩크능력. 높으면 예술 덩크도 한다.
Low Post	골밑의 지배력이다. 센터라면 이것이 높아야 한다.
Offence Rebound	공격 리바운드 능력을 높인다.
Defence Rebound	수비 리바운드 능력을 높인다. 리바운드는 센터나 파워 포워드 쪽이 높아야…
Shot Blocking	슛 블록을 하는 능력을 높인다. 역시 이것도 센터 쪽이다.
Steals	가로채기 능력이다. 가드 쪽이 높으면 좋다.
Strength	신체의 강건함을 본다. 부상을 잘 입지 않으려면 이게 높은 게 좋다.
Speed	스피드를 조정한다. 역시 가드 쪽이 높아야 하는 항목이다.
Stamina	체력 게이지가 다는 것을 어느 정도 조정하는 것이다. 남자라면 이게 좋아야…

포지션 이야기

여기서는 잠깐 각각의 포지션에 대한 설명을 붙여 보기로 하겠다. 알고있는 사실이면 안 읽어도 된다.

포인트 가드 (Point Guard)

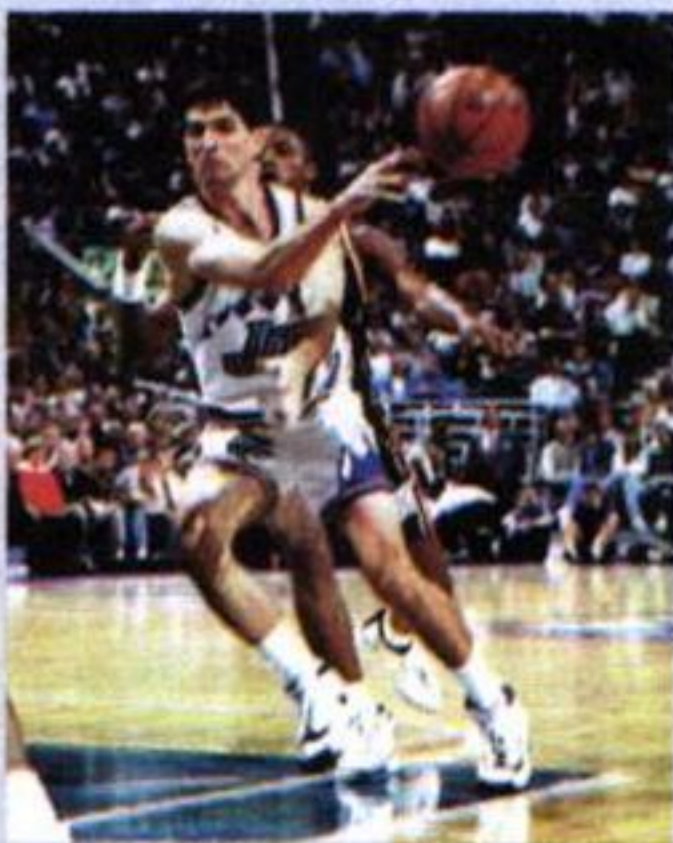
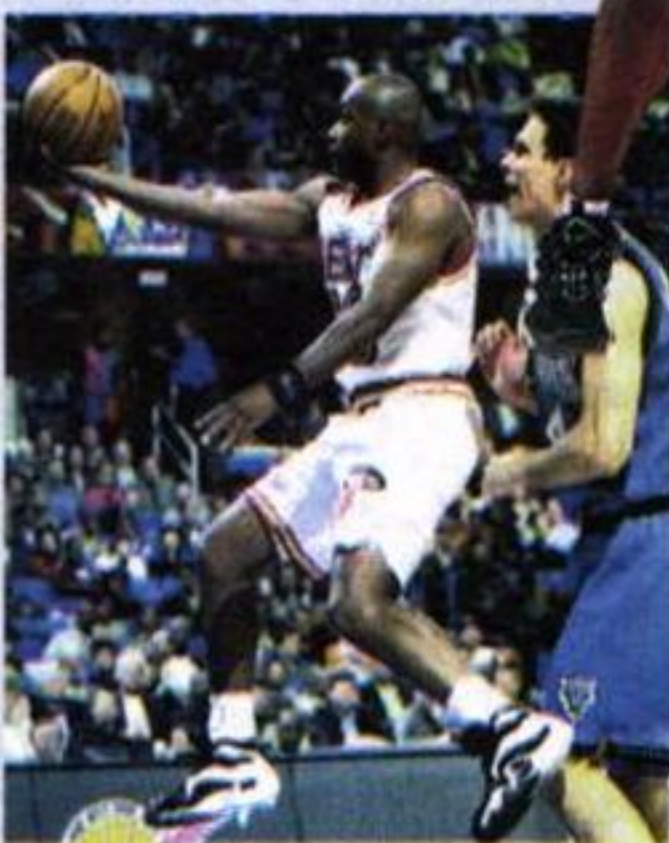
포인트 가드는 일명 '코트의 사령탑'이라고 불리 운다. 이 단어에서도 알 수 있듯이 포인트 가드는 게임을 풀어나가는 핵심이며 매 경기 순간 순간마다 코트의 상황을 예의 주시하면서 공격과 수비를 하는 방법을 정하며 게임의 진행속도를 조절한다. 유능한 포인트 가드가 되기 위해선 자기 팀은 물론 상대방 팀의 공격과 수비에서의 약점, 각 선수들의 특기, 장단점을 파악하여 현재 경기에 속도, 상황, 진행시간 등을 조합하여 그 때마다 공수의 적확한 판단이 요구된다. 한 마디로 축구에서 비유되는 '게임 메이커'인 것이다. 따라서 볼 컨트롤 능력과 빠르고 정확한 판단력, 치밀한 두뇌가 필요하다. 반면, 신장에 구애를 받지 않고 역할을 해낼 수 있는 포지션이기도 하다. 확실히 천부적인 능력도 중요하지만 코트의 경험의 풍부함이 절실하기에 각 팀의 주전 포인트 가드는 그 팀의 베테랑 선수가 대부분 역임한다.

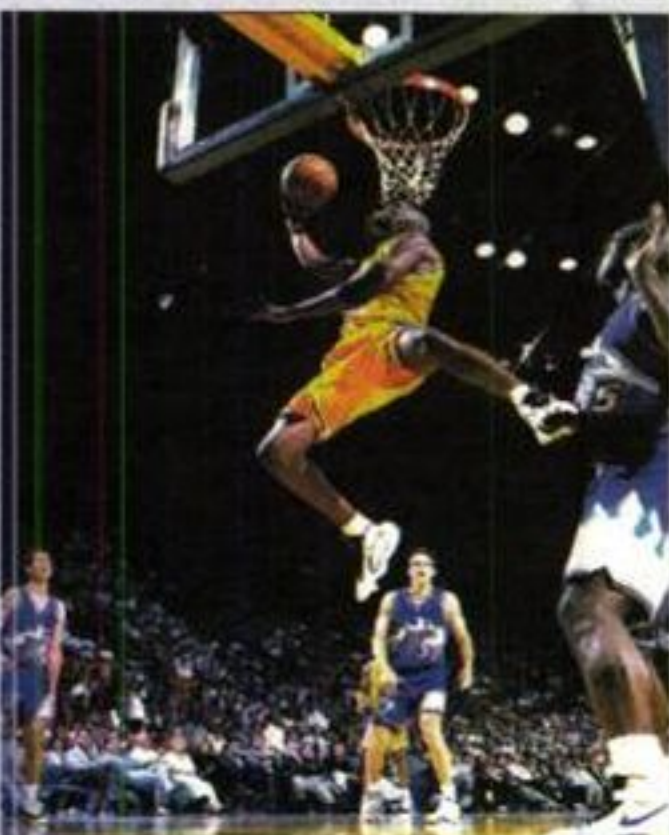
포인트 가드에는 두 가지 타입의 유형으로 나눌 수 있다. A타입은 주로 어시스트를 중점으로 노마크 찬스를 활용하여 팀 동료에게 확률이 높은 슛을 유도하는 것이다. B타입은 적극적으로 슛을 시도하거나 팀 동료에게 적절한 타이밍에 패스하여 득점을 하는 타입으로 공격적인 모습을 엿볼 수 있다.

▲존 스탁턴의 노룩 패스

▲볼을 살리는 팀 하더웨이

대표적인 선수

- NBA A타입 – 존 스탁턴(유타 재즈), 매직 존슨(은퇴), 데이먼 스타드마이어(포틀랜드), 먹시 보그스 (토론토 랩터스), 제이슨 키드 (피닉스 선즈).
- B타입 – 스테판 마베리(뉴저지 네츠), 게리 페이튼(시애틀 슈퍼소닉스), 팀 하더웨이(마이애미 히트).

슈팅 가드 (Shooting Guard)

팀내 주 득점원인 슈팅 가드는 과거에는 아웃사이드에서 슛을 무기로 주로 득점을 올리는 선수들을 지칭하였으나 현재는 올라운드 플레이어로서의 역량을 지니고 언제 어디서나 상황에 구애받지 않고 슛을 하여 득점을 올리는 역할을 말한다. 가장 뛰어난 슈팅 가드로 모두가 아는 '마이클 조던'이 있다. 마이클 조던이 이룬 금자탑에 대해서는 언급하지 않아도 모두가 아는 사실이기에 더 이상 언급하지 않겠다. 볼 핸들링이 좋아야 하고 골밑 돌파력과 아울러 슈팅 정확도는 필수이다.

▲레지 밀러의 3점슛

▲코비 브라이언트의 모습

대표적인 선수

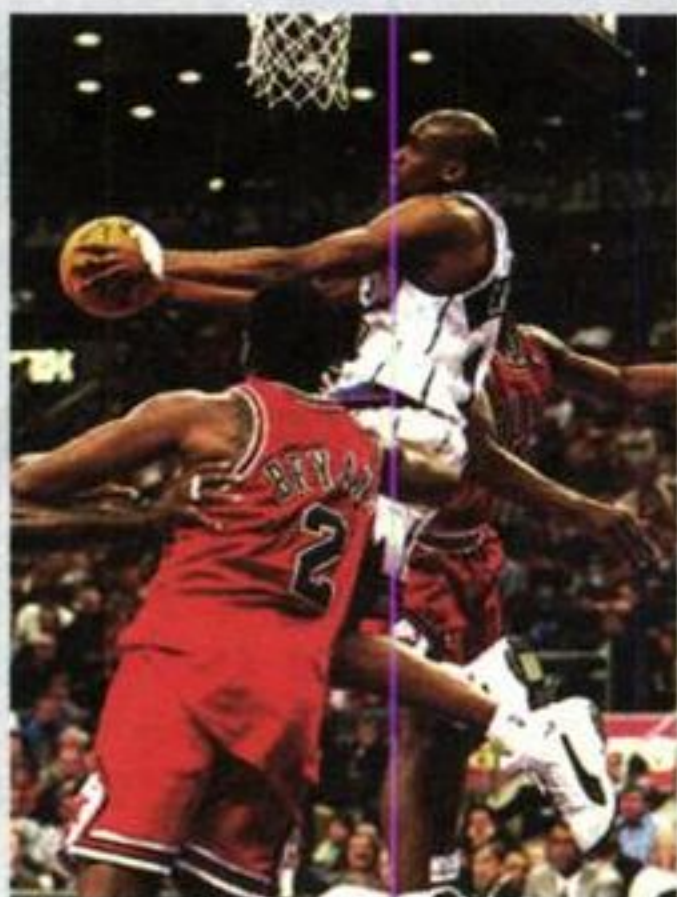
- 마이클 조던(은퇴), 클라이드 드렉슬러(은퇴), 코비 브라이언트(LA 레이커스), 앨런 아이버슨(필라델피아 76ers), 미치 리치몬드(워싱턴 위저즈), 레지 밀러(인디애나).

스몰 포워드 (Small Forward)

일명 '슈팅 포워드'라고도 불리 운다. 포지션의 구분이 가장 모호한 포지션으로 올 라운드 플레이어의 자질이 요구되며, 포인트 가드처럼 내 외곽에서의 득점능력이 요구된다. 또한 포워드로서 공수 리바운드, 포스트 플레이 등 만능의 능력이 요구된다. 3-4-5번으로 이어지는 협력 플레이에서 가장 중요한 역할을 담당한다. 이들 대부분의 선수들이 가드 또는 파워 포워드를 겸하는 경우가 많다.

대표적인 선수

- 래리 버드(은퇴), 도미니크 윌킨스(은퇴), 스코티 피펜(포틀랜드), 글렌 로빈슨(밀워키 벅스), 그랜트 힐(디트로이트 피스톤스), 빈스 카터(토론토 랩터스)

▲그랜트 힐의 덩크

▲올해의 슬램덩크 왕인 빈스 카터

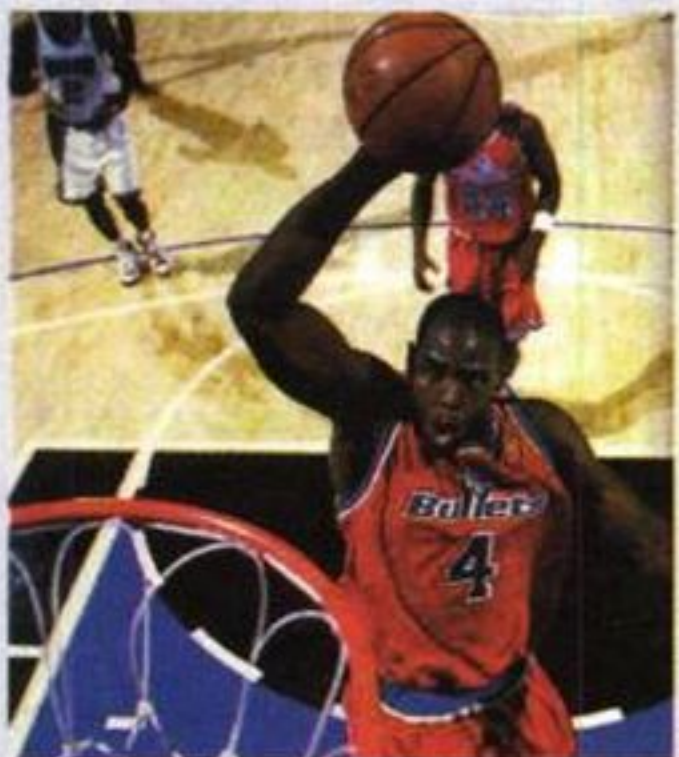
파워 포워드 (Power Forward)

파워 포워드는 골 밑에서의 포스트 플레이, 리바운드 다툼이 많기 때문에 주로 힘과 민첩성을 겸비한 선수가 그 역할을 맡는다. 자신의 플레이 영역을 확보할 수 있도록 몸싸움에 능해야 하며, 가드와의 협력 체제를 잘 소화내줄 알아야 한다. 공수 리바운드와 블로킹 능력이 관건이며 스크린 플레이도 능해야 한다. 비록 뛰어 들어오는 화려한 덩크슛은 아니지만 다부진 체격에서 오는 골 밑 덩크는 상대팀에게 엄청난 위협으로 다가선다. 대표적인 선수로 '찰스 바클리'와 '칼 말론'이 있으며 떠오르는 별 '케빈 가넷'이 있다.

▲크리스 웨버의 모습

▲케빈 가넷의 모습. 멋지다

대표적인 선수

- 찰스 바클리(휴스턴 로케츠), 케빈 가넷(미네소타 팀버울브스), 숀 켐프(클리블랜드 캐벌리어스), 칼 말론(유타 재즈), 크리스 웨버(새크라멘토 킹스).

센터 (Center)

골 대 근처에서 이루어지는 공격과 수비플레이에 중심에 있는 선수로 골밑슛과 리바운드, 팀 동료를 주로 스크린 하는데 주력한다. 따라서 상대적으로 다른 포지션에 비해 큰 신장과 강인한 체력과 순발력이 필요한 포지션이다. 점차 올라운드 플레이어를 요구하는 추세에 따라 과거와는 달리 어시스트 능력 또한 중요시되고 있다. 골 밑의 플레이는 치열하기 때문에 무엇보다도 강력한 힘을 바탕으로 상대를 제압할 수 있는 커다란 신장과 점프력이 요구된다. 거대한 센터 앞에서 블로킹 당하는 상대팀의 선수는 의욕을 상실할 수밖에 없다. 센터의 당일 컨디션이 팀 플레이에 지대한 영향을 미치기에 훌륭한 센터를 가진 팀은 우승을 확신할 수 있는 것이다.

▲샤킬 오닐의 골대를 부서트릴 듯한 덩크

▲유잉의 모습이다. 멋지지 않나?

대표적인 선수

- 카림 압둘 자바(은퇴), 윌트 체임벌린(은퇴), 샤킬 오닐(LA 레이커스), 알론조 모닝(마이애미 히트), 하킴 올라주원(휴스턴 로케츠), 데이비드 로빈슨(샌 안토니오), 디켐베 무톰보(애틀랜타 호크스), 패트릭 유잉(뉴욕 닉스).

■Teams - 팀의 편성과 트레이드, 오리지널 팀의 작성을 할 수 있다.

■Trades - 다른 팀의 선수를 자신의 팀으로 끌어들이는 것이 가능하다. 실제라면 절대로 불가능할 법한 선수라도 유저의 손가락 하나로 타 팀으로 이적해야 한다. 우리팀에서 쓸모 없는 놈을 보내고 타 팀의 우수한 선수를 끌어들이는 것은 기본이다. 그렇다고 너무 좋은 선수로만 채우면 형평성에 어긋나므로 적당히 하도록. 약간 실제적으로 들어가서 선수를 프리 에이전트로 만들 수도 있다. 이것은 말이 프리 에이전트지 팀에서 방출하는 것이다. 당하는 선수로서는 약간 비참한 일일수도. 각 팀당 항상 12명에서 16명 정도는 항시 있어야 하므로 숫자를 맞추는 것을 잊지 말도록.

■Playbook - 각 팀의 작전을 4개까지 버튼으로 설정한다. 작전을 골라서 A 버튼을 눌러주면 〈?〉가 뜬다. 거기서 A, B, X, Y 버튼을 각각 눌러주면 그 버튼에 맞게 설정이 된다. 각 팀에는 16개의 작전이 포함되어 있다. 디펜스 작전은 위에서 설명했듯이 4개이다.

■공격 작전의 종류 - PG(포인트 가드), SG(슈팅 가드), SF(스몰 포워드), PF(파워 포워드), C(센터)

작전명 옆의 포지션은 그 포지션의 선수에게 유리한 작전이란 뜻이다.

- ISO LO POST - PF: 아이솔레이션 로우 포스트다. 아이솔레이션이란 공을 다루는데 능숙한 선수를 공간을 확보할 수 있도록 나머지 선수들이 워크 사이드(볼이 없는 지역)에 뭉치는 것으로서 골밑 확보능력이 탁월한 선수를 위해 쓰인다. 파워포워드가 강한 팀에게 유리하다.
- HI SCREEN DRIVE WING - PG: 스크린을 걸어두고 발빠른 포인트 가드가 드라이브 인을 하여 득점을 노리는 것이다.
- SCREENS LO POST - C: 골 밑에서 센터가 등을 지고 공격을 펼치는 것. 우리측의 스크린이 보조가 된다.
- ISO DRIVE WING - SF: 스몰 포워드를 위한 공간을 만들면서 나머지 선수들이 드라이브 인이 용이하도록 상대선수를 끌어들인다.
- HI PICK & ROLL - SG: 우리나라에서 주고 들어간다라는 말을 쓰는 것이 바로 이 픽앤롤 플레이다. 말 그대로 주고 들어가는 플레이.
- B. LINE SCREEN LO POST - SG: 베이스 라인에서 스크린을 건 것을 이용하여 골 밑을 노린다.
- ISO LO POST - PG: 공은 포인트가드가 가지고 있고, 나머지 선수들은 상대선수의 혼란을 위해서 여러 상황을 취한다. 그 사이 포인트 가드가 골 밑을 공략.
- LO SCREEN LO POST - PF: 외곽 지역이 아닌 안쪽 지역에서 스크린을 거는 플레이
- HI SCREEN DRIVE MID - PG: 외곽에서 걸어준 스크린을 이용하여 안전한 미들 슛을 노린다.
- ISO DRIVE WING - SG: 슈팅 가드 만의 공간을 만들어 주어서 드라이브인을 쉽게 한다.
- B. LINE SCREEN LO POST - PF: 베이스라인을 이용하여 공략한다.
- HI SCREEN 3 - SG: 슈팅가드가 골대쪽에서 들어갔다가 나오며 골을 받고 다시 골밑을 노리는 플레이.
- HI SCREEN POST - SF: 외곽에서 볼을 돌리다가 뛰어 들어가는 스몰 포워드에게 볼을 넘기고 득점을 노린다. 안되면 다시 볼을 뺀다.
- B. LINE SCREENS WING 3 - SG: 베이스라인을 타고 슈팅 가드가 파고드는 것을 센타가 스크린을 해주고, 오픈상태로 만들어서 득점을 노린다.
- HI PICK & FADE - PG: 센타가 스크린을 건 것을 이용해서 포인트가드가 골 밑을 파

▲작전을 보면 선수가 어떻게 움직이는 가를 확인할 수 있다

고들다가 직접 슛을 하지 않고 슈팅 가드쪽으로 볼을 돌리는 공격법.

• BURN CLOCK: 모든 선수가 각자의 포지션에 고정한다.

■Lineups - 팀 내의 선수를 설정한다. 팀내의 스타팅 멤버, 벤치 멤버 등을 설정할 수 있다. 각 항목의 내용은 아래와 같다.

Set Active Player	현재 벤치에 들어가 있는 선수와 등록 선수간의 입력 변환을 할 수 있다.
Restore Lineups	전 팀의 선수 설정을 초기화한다.
Create Lineups	각 팀의 여덟 패턴의 스타팅 멤버를 설정한다. L트리거와 R트리거로 패턴을 바꿀 수 있다. 시합중의 포즈메뉴로 들어가서 〈Substitution〉에서 패턴의 선택과 교체가 가능하다.

■Restore Roster - 〈Teams〉내에서 했던 모든 설정을 초기화한다. 다만 작성한 오리지널 팀만은 사라지지 않는다. 기껏 바꾸어 논 설정을 버리는 사람이 얼마나 있을지 모르겠지만 그리 좋은 기능 같다는 느낌은 들지 않는다. 모르고 들어가서 초기화라는 불운을 겪지 않기를…

■Import - 메모리카드로부터 오리지널 팀의 데이터를 소속된 선수와 함께 로드한다. 등록되는 것은 2팀까지이다. 이 이상이 되면 로드 불능이 된다. 친구가 만든 팀도 로드 할 수 있다.

■Team Create - 자, 드디어 오리지널 팀을 한 번 작성해 보는 시간이 왔다. 먼저 주의 할 점을 알아보자.

1. 우선 만든 팀에는 선수를 등록해야 한다. 최소 12명은 돼야 출장이 가능해진다. 제한은 16명까지이다.

2. 팀을 만들고 선수를 등록 할 때, 신중히 고려해서 해야만 한다. 필자의 능력 부족인지는 모르겠지만, 최초의 선수 영입 이후 그 팀은 다시는 선수의 트레이드같은 것이 불가능해진다. 그러므로 신중히 고려해서 선수를 영입해야 할 것이다.

3. 팀 작성시에 선수를 영입하면 특이하게도 그 선수의 데이터가 이전에도 그대로 남게 된다. 원래 트레이드라면 그 선수의 데이터가 통째로 와야하는데 여기서는 남는다. 즉 윈도우에서 쓰는 잘라내기와 복사의 차이라고 보면 된다. 그러므로 하나의 선수를 동시에 여러 명의 선수를 등록시키는 것도 가능하다는 얘기다. 즉, 하나의 팀에 두 명의 사킬 오닐이 존재할 수 있다는 얘기.

4. 앞에서 얘기한 대로 선수의 데이터가 남게 되므로 이런 경우도 있을 수 있다. 가령 우리팀에 A라는 선수가 있는데, 상대팀에도 그 A가 있을 수 있는 경우다. 어찌 보면 기분이 나쁠 수도 있겠는데(뭐, 개인의 차이겠지만) 이런 경우를 막으려면 팀 작성시의 선수 영입 때, 오직 프리 에이전트의 선수만을 영입하면 된다. 물론 그 전에 쓸만한 선수들을 프리 에이전트로 만들어 두어야 한다. 그렇게 되면 오직 나만의 팀의 나만의 선수를 가질 수 있게 된다.

▲복사의 개념을 유의하자

팀의 작성순서

A. 보존 에어리어의 결정: 팀을 등록하는 에어리어를 결정한다. 2팀까지 등록이 가능하다.

Team Logo	팀의 로고 마크를 선택한다. 준비된 것 중에서 하나를 선택.
City Name	소재하고 있는 도시의 이름을 넣는다. 필자는 서울을 넣었다.
Short City Name	도시의 약칭을 넣는다.
State	소재하고 있는 주(州)의 약칭을 넣는다.
Playbook	사용하는 작전을 다른 팀으로부터 카피한다.

B. 팀의 프로필을 설정: 팀의 프로필을 설정한다. 스타트 버튼으로 다음화면으로 진행한다.

C. 팀의 선수를 등록: 오리지널 팀에 선수를 등록한다. 일단은 프리 에이전트와 오리지널 선수의 등록이 가능하지만, 다른 팀의 선수를 카피해서 데려오는 것도 가능하다. 앞에서 얘기한 주의 사항대로만 한다면 아무 문제없이 지나 칠 수 있다.

■작성한 팀의 활용- 일단 작성한 팀은 Exhibition 모드에서 플레이 할 수 있다. 또한 시즌 모드에서 〈Custom〉으로 시작하면 기존에 있는 NBA팀들중 하나와 바꾸어서 플레이를 할 수 있다. 이렇게 하면 시즌과 플레이 오프모드를 즐기는 것이 가능해진다. 다른 팀의 선수를 영입하는 것은 앞에서 얘기했다.

■Record- 여기서는 플레이어의 기록을 볼 수 있다.

• Users: 유저의 이름을 등록한다. 유저의 이름을 등록하면 시합을 행한 것의 성적이 기록된다. 그래서 각종 랭킹에 그 성적이 반영된다.
• High Score: 유저의 기록을 랭킹으로 보는 것이 가능하다. L트리거와 R트리거로 항목을 바꾸는 것도 가능하다. 기록은 1개 시합의 기록이고 자동적으로 같은 유저의 이름으로 업데이트된다. 유저의 이름 선택은 시합에 들어가기 전에 방향키를 좌우로 움직이면 선택할 수 있다.
• Import: 메모리카드에 있는 기록을 로드하는 것이 가능하다. 친구의 데이터 역시 옮겨와서 쓸 수 있다.

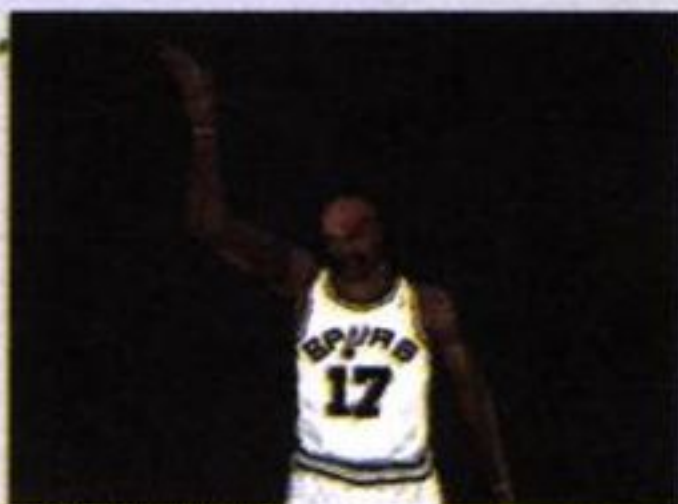
▲기록은 이렇게

■SAVE- 여태껏 했던 설정의 모든 정보를 세이브 한다.

자 이젠 마무리다

시합의 흐름

시합개시

각 모드의 설정이 끝나면 이럭저럭 시합을 시작한다. 우선 선수 소개 데모가 흐르고 난 후 팁 인으로 시합을 시작한다. X 버튼으로 시작하면 된다.

▲내가 왔다. 긴장해라

▲점프!

시합 화면 보기

1. **플레이어서클** - 자신이 어떤 선수를 조작하고 있는지를 확인하게 해주는 써클이다. 색깔에 따라 다른데, 청색은 1P, 적색은 2P, 녹색은 3P, 황색은 4P가 된다. 막상 시합을 진행하다 보면 공을 따라 가느라 이 써클이 빨리 바뀌는 데 좀처럼 찾기가 어렵다. 그러나 모든 것은 수양이 있으면 되는 법. 사실 그렇게 어렵지도 않으니 적응하는데 그리 오래 걸리지는 않을 것이다.

2. **인포메이션** - 시합중의 슛 확률과 파울의 상황 등 이러저러한 정보가 표시된다. 하지만 순간적으로 지나가는 것이기 때문에 정작 게임을 하는 입장으로서는 보기가 어렵다. (게다가 영어다) 한 가지 희열이 있다면 슛을 성공 시켰을 때, 필자의 이름이 뜰 때다.

3. **남은 시간과 현재의 스코어를 보여 준다.**

▲게임화면은 이런 느낌이다

시합중의 포즈 메뉴

시합 중에 스타트 버튼을 누르면 포즈 메뉴가 뜬다. 여기서 선수 교체나 지시 등을 변경 할 수 있다.

■**리플레이** - 앞에서 설명한 리플레이와 동일하다.

■**시점** - 역시 앞에서 설명한 것과 동일하다.

■**Stats** - 그 시점의 선수와 팀의 성적을 표시한다.

■**Coach** - 지시와 작전의 변경을 할 수 있다. 다음을 보자.

■**Orders**- 각 선수가 마크할 선수를 결정해 준다. 신장차이를 고려해서 결정을 해야한다.

Timeout	타임아웃의 자동이냐 수동이냐를 결정한다.
Substitutions	선수 교체의 자동, 수동의 결정을 한다.
Offence Playcall	작전 변경의 자동, 수동, 작전명의 표시, 비표시를 설정한다.
Defence Playcall	위와 동일
Game Tempo	시합 템포를 설정한다.
Fast Break	패스트 브레이크, 즉 속공을 보정한다.
Crash Boards	공격 리바운드의 보정을 명한다.

■**Playbook**- 앞에서 설명한 플레이북과 동일하다

나머지 옵션이나 컨트롤러, 섭스티튜션 등은 앞에서 설명한 것과 동일 하니 따로 설명을 하지는 않겠다.

이거 알고 하면 게임이 더 재미있다

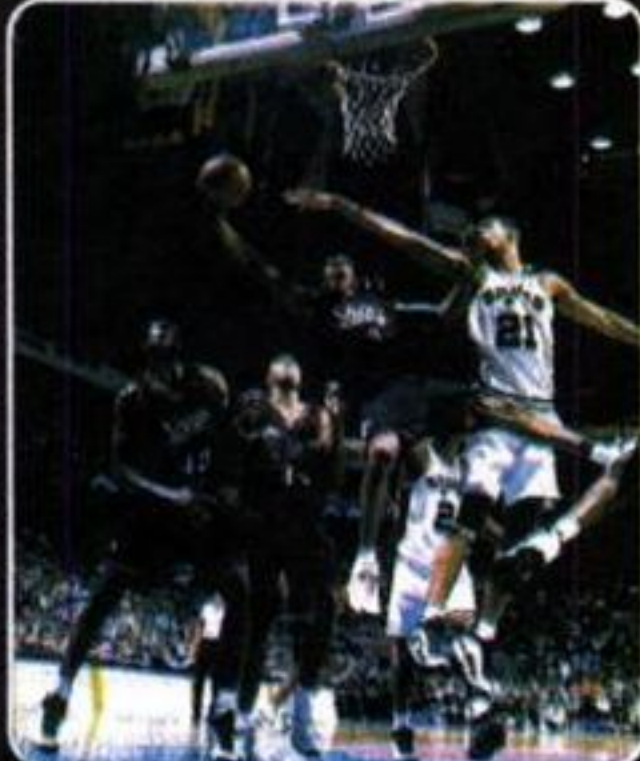
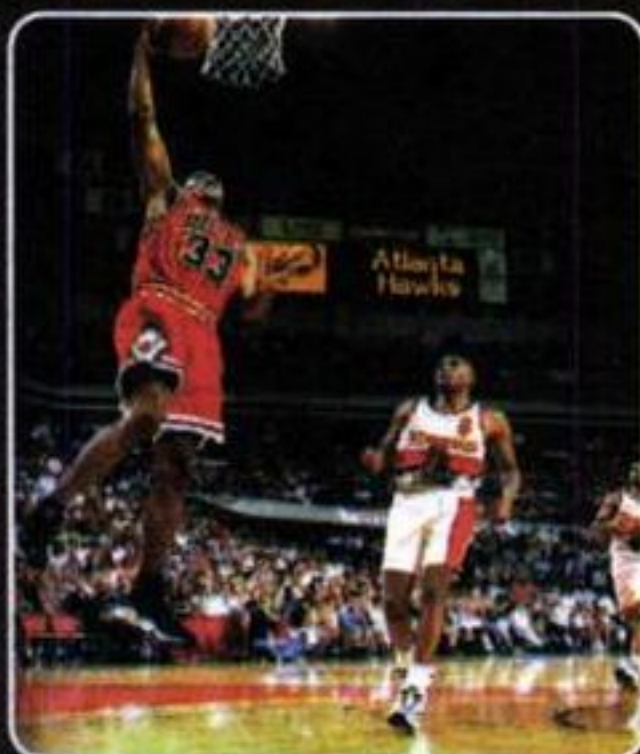
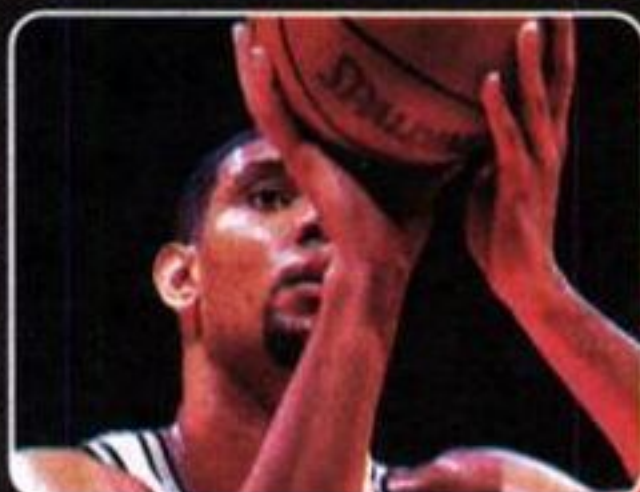
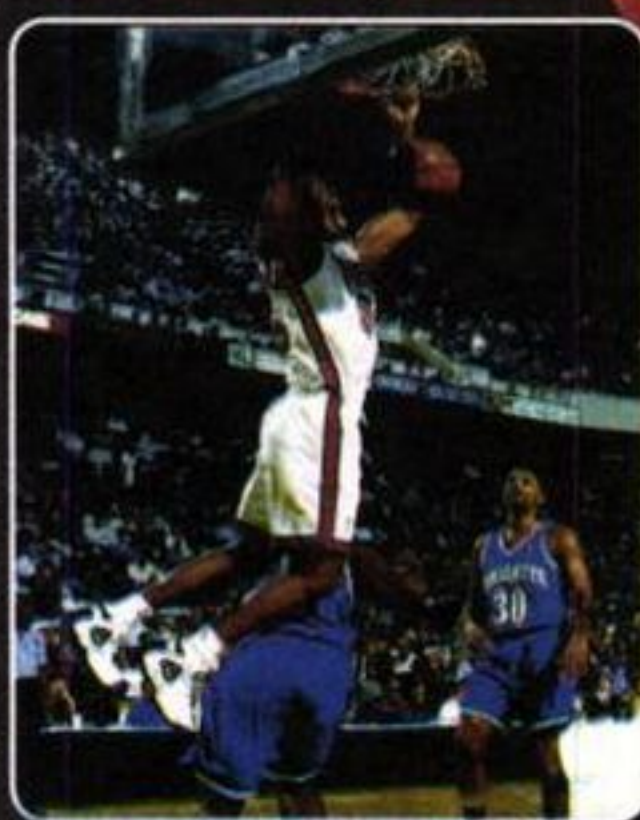
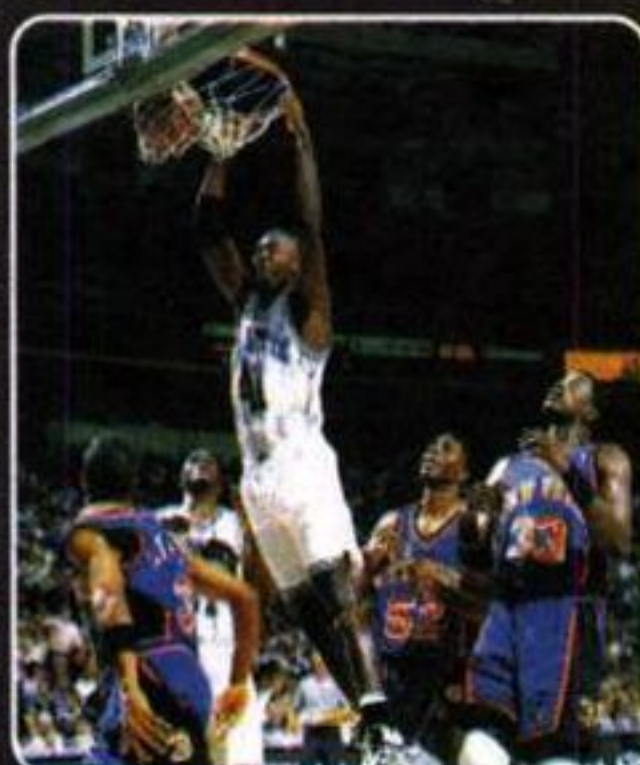
NBA의 팀 소개

이 번에는 NBA의 팀에 대해서 간단하게 알아보자. 이미 알고 있는 독자도 많으리라 생각한다. (편의상 한국어 표기로만 적는다. 필자가 게으른 것은 아니다 다만 독자가 일일이 영어를 읽는 수고를 덜기 위해…윽! 돌이…)

■**보스턴 셀틱스** - 녹색계열의 유니폼을 입는다. 왕년에 래리 버드라는 수퍼스타가 있어서 우승도 몇 번했다. 셀틱스라는 말은 바다사나이를 가리킨다. 본래는 켈트족이란 뜻.

■**뉴저지 네츠** - 그렇게 좋은 성적을 거두지는 못한 팀. 가진 선수는 별로 모자라 보이지 않는데 썩 좋아 보이진 않는다. 데릭 콜먼 등이 유명. 네츠는 그물이라는 의미다.

■**뉴욕 닉스** - 패트릭 유잉과 앨런 휴스턴, 라트렐 스프레웰드이 있는 괜찮은 팀. 작년에는 플레이 오프 8번 시드로 올라가서 파이널까지 진출하는 기염을 토하기도 했다. 닉스라는 말은 니코보코스의 약자로 뉴욕 사람들을 말한다.

■**워싱턴 위저즈** - 최근 마이클 조던이 구단주로 온 팀이다. 원래 이름은 불렛츠였으나 마법사의 뜻인 위저즈로 바꾸었다. 주안 하워드, 미치 리치몬드 등이 떡 하니 있어서 나쁜 팀은 아니나, 왠지 삐걱거린다고 한다.

■필라델피아 세븐티식서스 - 작년 득점왕 앨런 아이버슨이 있는 팀. 70년대에 그렇게 잘나갔으나 최근까지 그리 뛰어난 활약을 보이지는 못 했다. NFL의 샌프란시스코 포티나이너스처럼 팀 이름에 숫자를 사용.

■마이애미 히트 - 팀 하더웨이, 알론조 모닝의 대활약으로 요즘 한창 뜨고 있는 팀이다. 요즘엔 디비젼 1, 2위를 다투고 있다. 히트는 열이라는 뜻.

■올랜도 매직 - 앤퍼니 하더웨이와 샤킬 오닐이 있었을 때는 우승도 노리던 팀이었지만 요즘엔 그리 좋은 소식이 안 들린다. 개인적으로는 농구보다는 올랜도의 디즈니 월드가 더 가 보고 싶다는… 매직은 마술이라는 뜻.

■인디애나 페이서스 - 어지간한 사람이라면 누구라도 알고 있는 3점 슈터 레지 밀러가 있는 팀이다. 릭 스미츠라는 걸출한 센타가 있었지만 지금은 없다. 어떻게 될지 모르는 팀이지만 강팀임은 틀림없다. 페이서스는 보조를 맞추어 걷는 사람이라는 뜻.

■샬럿 호네츠 - 옛날에 알론조 모닝과 래리 존슨이 있을 때만 해도 괜찮았지만 지금은 별 볼일 없는 팀이 되어 버렸다. 에디 존스가 있기는 하지만 왠지 역부족이다. 호네트는 말벌이라는 뜻이다.

■디트로이트 피스톤스 - 그랜트 힐이라는 걸출한 선수를 보유하고 있는 팀이다. 예전에는 항상 강한 팀이라는 인상을 주어 왔으나, 요즘은 그런 기분이 좀 적다. 피스톤스는 자체의 뜻보다는 쉴 사이 없이 움직이는 것을 상징화 한 것.

■클리블랜드 캐벌리어스 - 예전에 마크 프라이스라는 유명한 가드를 보유하고 있던 팀인데 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니게 되어 버렸다. 숀 켐프라는 선수를 영입하기는 했지만 역시 아직은 부족하다. 캐벌리어스는 기사, 용사의 의미.

■아틀란타 호크스 - 무키 블레이락이라는 NBA 최고의 포인트가드를 보유한 팀인데, 역시 플레이 오프 진출이 한계인 팀이다. 지금은 디켐베 무톰보라는 걸출한 센터를 보유하고 있다. 호크스는 매다.

■시카고 불스 - 모르는 사람이 없는 명문팀이기는 하다. 그러나 조던, 피펜 등이 모두 떠나 버려서 지금은 아주 약한 팀이 되어 버렸다. 토니 쿠코치가 있기는 하지만 아무래도 꼴찌를 벗어나기는 어려울 듯.

■밀워키 벅스 - 대대적으로 약체로 인식이 되어 왔는데, 글렌 로빈슨이라는 멋진 선수의 영입이후 서서히 강해지고 있는 팀이다. 은근히 선전이 기대 되는 팀이다. 벅스는 사슴이라는 뜻.

■휴스턴 로케츠 - 하킴 올라주원, 찰스 바클리 등이 포진한 강팀이다. 예전에 NBA 2연패이후 요즘은 소식이 조용하기는 하나, 아직은 모르는 일이다. 클라이드 드렉슬러의 은퇴로 전력이 많이 약해졌다.

■미네소타 팀버울브스 - 약체였지만 케빈 가넷이라는 슈퍼스타의 등장으로 갑자기 급부상한 팀이다. 플레이오프에도 진출하고 있으며 점점 강해질 전망이다. 팀버는 주석이고 울프는 늑대니까… 주석 늑대인가?

■토론토 랩터스 - 나중에 NBA 시즌에 동참한 생긴지 얼마 안돼는 팀이다. 그래서인지 아직까지는 이렇다할 전력을 갖추지도 못했고 성과도 없다. 물론 신인 드래프트를 통해 좋은 선수를 영입한다면 앞으로의 길도 무시 할 수 없다. 랩터는 공룡이름.

■세크라멘토 킹스 - 제이슨 윌리암스의 환상적인 솜씨를 구경할 수 있기에 이 팀은 그 가치가 높다. 최근 급성장한 팀으로 앞으로의 성적이 주목된다.

■달라스 매버릭스 - 카우보이의 이미지를 주장하는 이 팀은 제이스 키드가 있었던 팀이기도 하다. 하지만 역시 인지도는 그렇게 높은 팀은 아니다. 성적 역시 그렇게 좋은 팀은 아니다.

직은 모자라다.

■골든 스테이츠 워리어스 - 올해 올스타전은 이 곳에서 열렸다. 그러나 올스타는 이 팀에서 하나도 나오지 않았다. 그만큼 현재의 이 팀은 상당히 부실하다. 선수 보강이 아주 절실하다.

■시애틀 수퍼소닉스 - 강팀이기는 한데, 현재 그렇게 강한 면모를 보여주고 있지는 않다. 게리 페이튼이라는 멋진 선수가 있으나 그 외에는 제 몫을 해 주고 있지 않다. 수퍼소닉은 초음속이라는 뜻.

■벤쿠버 그리즐리스 - 랩터스와 함께 뒤늦게 참가한 약체 팀이다. 현재 뚜렷한 성과를 보여주고 있지 못하므로 앞으로의 분발을 기대한다. 그리즐리는 회색 곰이라는 뜻.

■유타 재즈 - 이 팀에서 존 스탁턴과 칼 말론이 빠진 다면 이 팀은 어떻게 될지가 궁금할 정도로 이 두 선수에게 의존도가 높다. 게다가 그만큼 강팀이기도 하다. 유명한 강팀.

■피닉스 선즈 - 찰스 바클리와 애디 존스가 뛸 때만 해도 챔피온 결정전까지 갈 정도로 강했으나 현재는 주춤해 있다. 그러나 제이슨 키드라는 어시스트 맨이 들어와서 어느 정도 승률이 올라갈 것이 기대된다.

■포틀랜드 트레이얼 블레이저스 - 최고의 스타 스커티 피펜을 영입한 팀이다. 스타드마이어라는 멋진 포인트 가드까지 있어서 상당한 우세함이 기대되는 팀이다.

■덴버 너게츠 - 한 때 강팀의 면모를 보여주기도 했지만 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니다. 너게츠는 귀중한 덩어리의 뜻을 가지고 있다. 디켐베 무톰보가 있었던 팀이기도 하다.

■샌 안토니오 스퍼스 - 데이비드 로빈스과 팀 던컨의 쌍두마차가 화려한 팀이다. 작년에는 우승을 거머쥐기도 했고 현재 강력한 우승 후보이기도 하다. 스퍼스는 말을 탈 때 쓰이는 박차를 얘기한다.

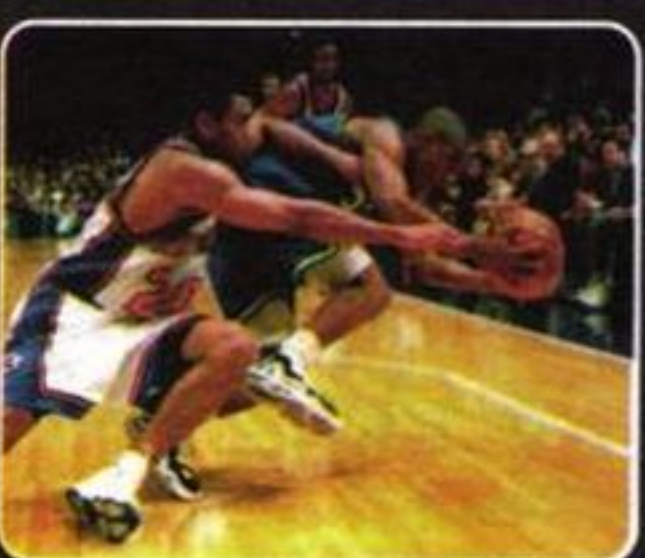
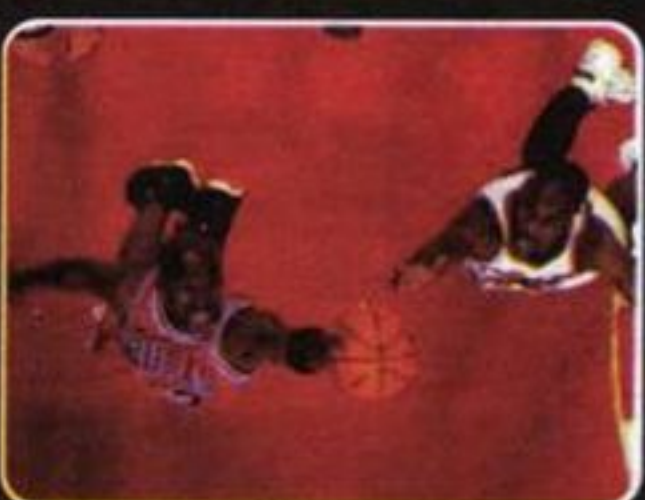
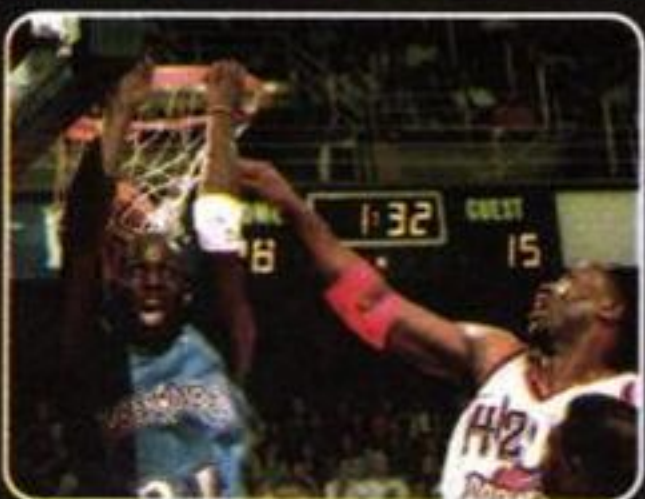
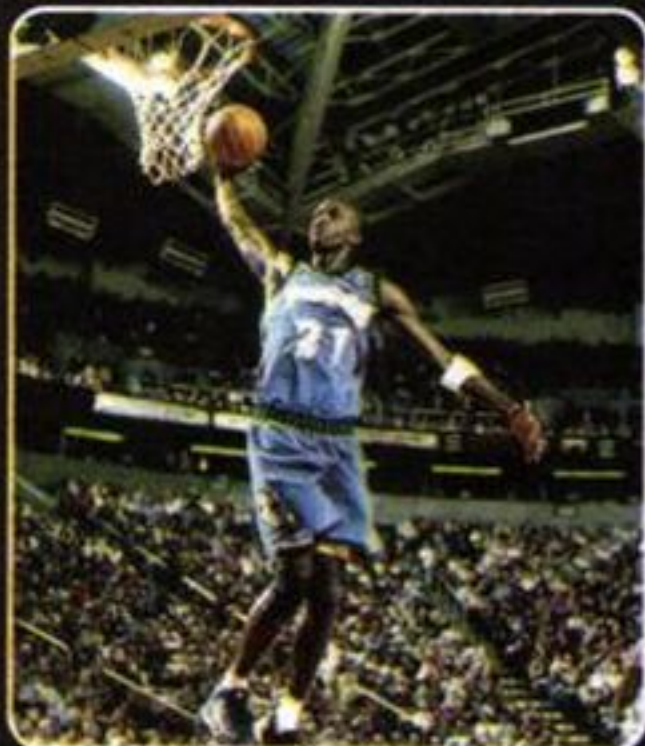
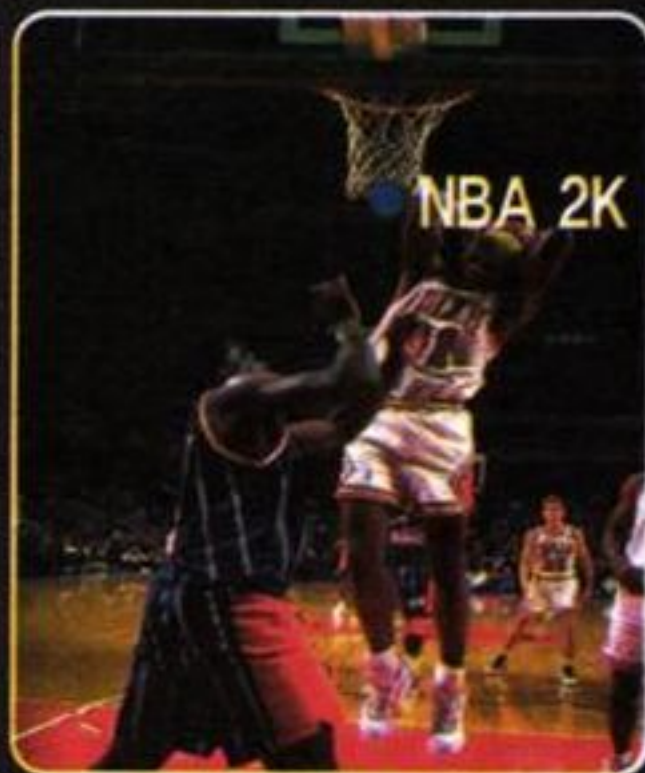
■LA 레이커스 - 매직존슨의 은퇴 이후 약간 주춤하는 기색이 있었으나, 샤킬 오닐과 글렌 라이스, 코비 브라이언트 등의 굵직한 선수를 보유하게 되어 현재 최고의 승률을 달리고 있다.

■LA 클리퍼스 - 같은 연고지를 둔 레이커스에 비하여 약체로 평가된다. 만년 꼴찌의 비애가 아주 강한팀이다. 브랜트 베리 라는 괜찮은 선수가 있기는 하지만 아

▲NBA 팀들

NBA 2K

Dreamcast

POWER 공략왕!

어딘가에서 들은 이야기

다음에 있는 얘기는 필자가 우연히 인터넷에서 본 기사다. 그냥 재미로 읽어주길…

농구에는 상식처럼 얘기되어 온 이야기들이 있다. 그 이야기들이 실제 경기에서도 통용되는지 분석해 보았다.

1. 어시스트에 이은 득점이 많을수록 좋은 팀이다.

글쎄 어찌 보면 맞는 말 같기도 하고 아닌 것 같기도 하다. 이 가설을 입증하기 위해 각 팀의 어시스트 수를 필드골수로 나누면 다음과 같은 결과가 나온다.

팀	총어시스트	필드골수	비율	팀성적	전체순위
1위 유타	1518	2216	.658	45승16패	3위
2위 피닉스	1570	2362	.665	41승21패	8위
3위 클리블랜드	1424	2144	.664	33승29패	14위
4위 밴쿠버	1442	2187	.659	15승45패	*24위
5위 시애틀	1490	2290	.650	47승15패	1위

어떤가? 거의 맞아떨어지는 것처럼 보이지만 반드시 그렇다고 말할 수는 없다. 승률 25%, 즉 네 경기에 한번 꼴로 이기는 그리즐리스가 최상위권인 4위에 올라있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 다음은 필드골수/어시스트수 비율이 낮은 하위 다섯 개 팀이다. 이들 팀의 기록을 살펴보면 정반대의 상황이 벌어진다.

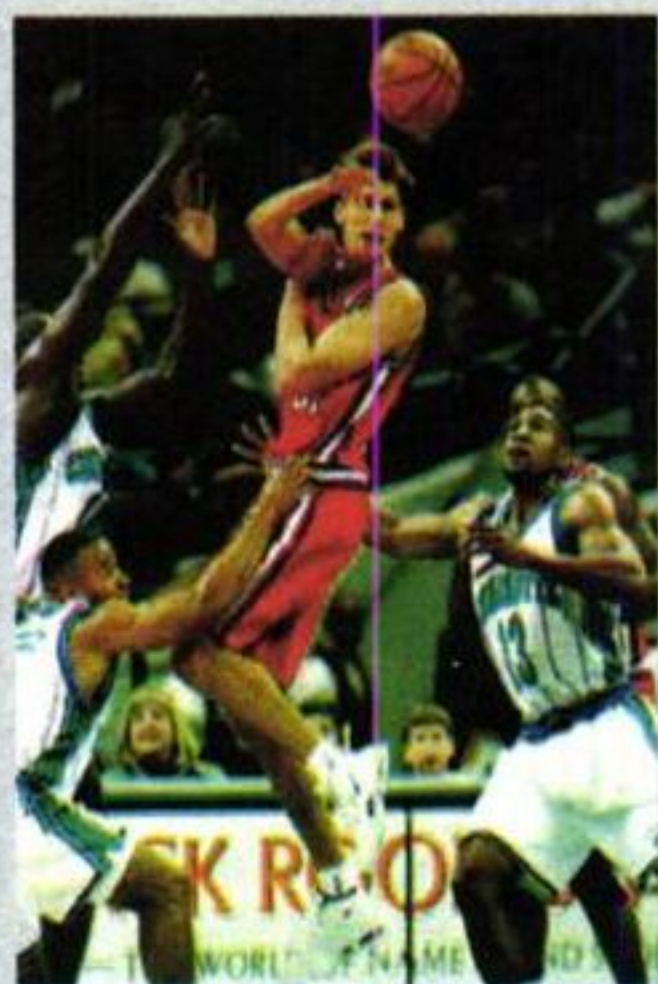
팀	총어시스트	필드골수	비율	팀성적	전체순위
25위 밀워키	1212	2173	.557	29승32패	19위
26위 디트로이트	1187	2142	.554	28승34패	21위
27위 애틀랜타	1165	2143	.543	37승24패	*10위
28위 댈러스	1107	2144	.516	13승49패	28위
29위 L.A.클리퍼스	1113	2185	.509	13승48패	27위

가장 낮은 비율을 보이고 있는 다섯 개 팀 중 네 팀은 성적도 하위 10위권 내에 머무는 그다지 놀랍지 않은 결과다. 하지만 동서부 리그를 통틀어 10위에 랭크되어 있는 애틀란타 호크스가 그 안에 끼어 있다는 점만이 특이하다. 이는 어시스트 비율 상위 5개 팀의 결과와 비슷한 현상으로 이로써 첫 번째 가설은 100% 신뢰할 수는 없다는 결론이다.

2. 농구에서 리바운드는 가장 중요하다고 해도 과언이 아닐 만큼 큰 부분을 차지한다.

먼저 결론부터 말하자면 농구에서 리바운드는 정말 중요하다. 이는 다음의 기록에서 명백히 드러나는데 각 팀의 총 리바운드 퍼센트(%) 순위는 다음과 같다.

순위	팀명	순위	팀명	순위	팀명
1위	*시카고(.535)	9위	디트로이트(.507)	21위	*필라델피아(.493)
2위	포틀랜드(.529)	9위	밀워키(.507)	22위	*밴쿠버(.489)
3위	*샌안토니오(.527)	13위	뉴저지(.506)	23위	*보스턴(.480)
4위	*유타(.525)	14위	워싱턴(.503)	24위*	새크라멘토(.480)
5위	뉴욕(.522)	15위	올랜도(.501)	25위*	덴버(.479)
6위	*애틀란타(.520)	16위	골든스테이트(.500)	26위	*클리퍼스(.479)
7위	*마이애미(.512)	16위	미네소타(.500)	27위	시애틀(.474)
8위	*샬롯(.511)	18위	휴스턴(.498)	28위	*토론토(.465)
9위	클리블랜드(.507)	19위	레이커스(.495)	29위	*댈러스(.456)
9위	*피닉스(.507)	20위	인디애나(.494)		

표에서 보듯이 리바운드 10걸 안에 승률 10위 이내의 팀은 모두 일곱 팀*이고 나머지 세 팀도 승률 상위 14위안에 들어있는 팀들이다. 반면에 리바운드 하위 10개 팀에는 전체 팀성적 하위 10개팀 주어 여덟 개 팀*이 자리잡고있다. 단지 시애틀 수퍼소닉스, 인디애나 페이서스 정도가 예외로 리바운드에 약한 면을 보이고 있다.

공격과 수비 리바운드 중 어느 것이 더 중요할까? 리바운드가 중요한 것은 사실인데 그렇다면 세컨 슛 찬스를 얻을 수 있는 공격 리바운드가 더 중요할까, 아니면 상대팀의 미스-샷(miss-shot)을 확보해서 자기 팀 공격으로 전환할 수 있는 수비 리바운드가 더욱 중요할까? 아래 기록을 살펴보면 그 답은 쉽게 얻을 수 있다.

위의 표에서 드러나듯이 공격 리바운드 상위 10걸 안에는 팀 성적 상위 10개팀이 네팀, 하위 10개팀 중 세 팀이 포함되어 29개 팀들의 공격 리바운드력은 거의 비슷한 분포도를 보인다. 또 수비 리바운드 상위 10걸 안에는 리그 내 상위 5개 팀이 포함돼 있다. 하지만 공격 리바운드 상위 10걸 안에서 비슷한 분포도를 보이던 하위 10개 팀 중에서 디트로이트만이 유일하게 수비 리바운드 10걸 안에 들었을 뿐 나

공격리바운드 상위10걸	수비리바운드 상위10걸	공격리바운드 하위10걸	수비리바운드 하위10걸
1위 뉴저지(.370)	1위 뉴욕(.736)	20위 클리블랜드(.306)	20위 올랜도(.667)
2위 시카고(.367)	2위 샌안토니오(.717)	20위 미네소타(.306)	20위 뉴저지(.667)
3위 올랜도(.344)	3위 디트로이트(.716)	22위 휴스턴(.304)	22위 보스턴(.666)
4위 애틀론타(.336)	4위 포틀랜드(.713)	23위 레이커스(.302)	23위 필라델피아(.664)
5위 보스턴(.332)	5위 샬럿(.709)	24위 뉴욕(.302)	24위 클리퍼스(.667)
6위 골든스테이트(.331)	6위 클리블랜드(.709)	25위 밴쿠버(.300)	25위 덴버(.661)
7위 포틀랜드(.329)	7위 시카고(.704)	26위 클리퍼스(.299)	26위 새크라멘토(.657)
8위 유타(.327)	8위 피닉스(.701)	27위 인디애나(.284)	27위 시애틀(.654)
9위 필라델피아(.323)	9위 유타(.700)	28위 시애틀(.281)	28위 댈러스(.646)
10위 마이애미(.322)	10위 워싱턴(.699)	29위 댈러스(.274)	29위 토론토(.626)

머지 아홉 개 팀은 모두 하위 10걸에서 모습을 드러낸다. 결과적으로 경기장에 모인 홈 관중의 환호를 자아내고 허슬 플레이의 대명사처럼 불리는 보기 좋은 공격 리바운드보다 그저 당연한 듯 느껴지는 수비 리바운드가 사실은 팀에 더 큰 공헌을 하고 있음을 알 수 있다.

3. 턴 오버가 많은 팀은 좋은 성적을 기대하기 힘들다. 그리고 상대팀의 턴 오버를 많이 유발해낸다면 승리할 확률이 높다.

경기 중 발생하는 각종 턴 오버는 개수보다는 경기의 어느 시점에서 발생하느냐가 더 중요하다. 턴 오버가 발생하는 시점에 따라 앞서가던 팀의 승리를 확신 시켜주기도 하고 반면 게임의 전체 흐름을 순식간에 반전시키기도 한다. 턴 오버가 많다는 것은 분명 바람직하지 못하다. 그렇다면 턴 오버가 직접 승리에 미치는 영향은 무엇일까? 턴 오버를 많이 기록하면 게임을 승리로 이끌 수 없는 걸까? 우선 리그 내 팀들의 게임당 턴 오버 개수와 상대팀 턴오버 개수를 비교해 상, 하위 5걸을 살펴보자.

	오버 상위5걸	상대팀 최다턴오버 상위5걸	최소턴오버 상위5걸	상대팀 최소턴오버 상위5걸
1위	클리블랜드(17.8개)	1위 보스턴(21.2개)	1위 워싱턴(13.9개)	1위 샌안토니오(12.8개)
2위	밴쿠버(17.7개)	2위 클리블랜드(18.2개)	2위 댈러스(14.1개)	2위 애틀랜타(13.3개)
3위	포틀랜드(17.4개)	3위 뉴저지(18.0개)	2위 시애틀(14.1개)	3위 밴쿠버(14.2개)
4위	밀워키(17.2개)	4위 토론토(17.4개)	4위 미네소타(14.2개)	3위 클리퍼스(14.2개)
5위	샌안토니오(17.1개)	5위 피닉스(17.0개)	5위 디트로이트(14.2개)	5위 유타(14.3개)

가장 흥미로운 부분은 상대팀 최다 턴 오버 상위 5걸이다. 보스톤과 토론토는 게임당 무려 21.1개, 17.4개의 많은 턴 오버를 유발해내면서도 팀 성적은 플레이오프와는 거리가 먼 20위, 26위를 기록하고 있다.

또 최다 턴 오버 1, 3, 5위를 마크하고 있는 클리블랜드, 포틀랜드, 샌 안토니오와 최소 턴 오버 1, 2, 5위에 차례대로 랭크되어 있는 워싱턴, 댈러스, 디트로이트 역시 눈여겨볼 만하다. 가장 많은 턴 오버 순위 1, 3, 5위를 기록한 세 팀은 모두 플레이오프에 무난히 진출할 것으로 예상되는 반면 가장 적은 개수의 턴 오버를 기록한 워싱턴, 댈러스, 디트로이트는 플레이오프 진출이 매우 힘들어 보인다. 결국 결론은 이렇다. 서두에 밝혔듯이 턴 오버는 경기의 어떤 흐름에서 발생하느냐가 중요할 뿐 그 갯수는 팀 승리에 큰 영향을 미치지 못한다.

4. 연장전에 강하고 적은 점수 차 승부에 강한 팀이 진짜 강팀이다.

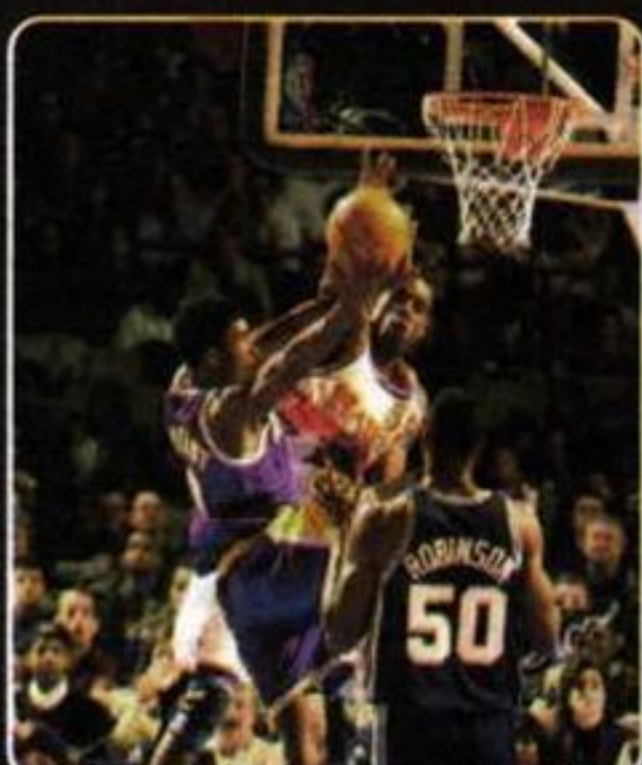
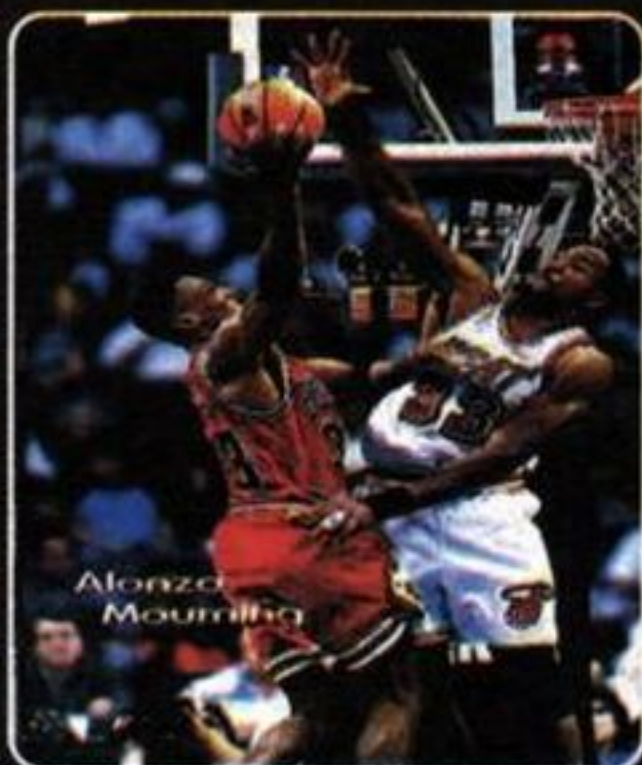
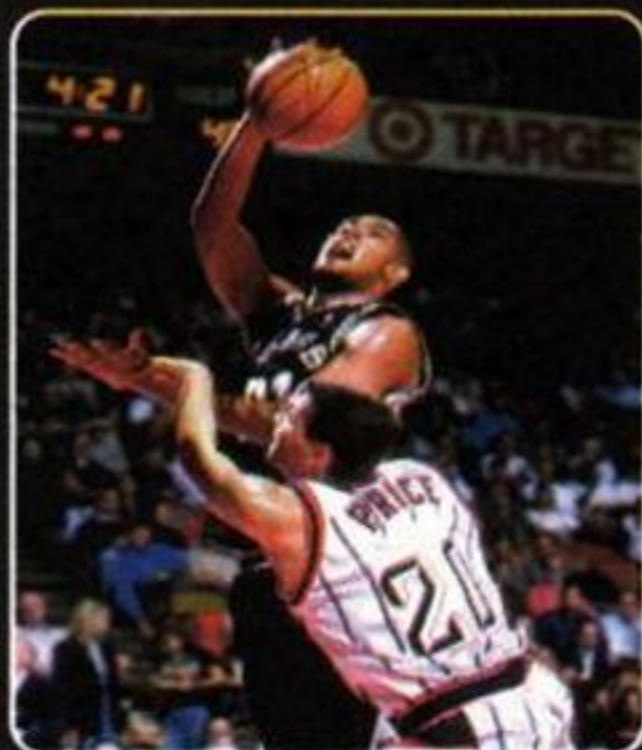
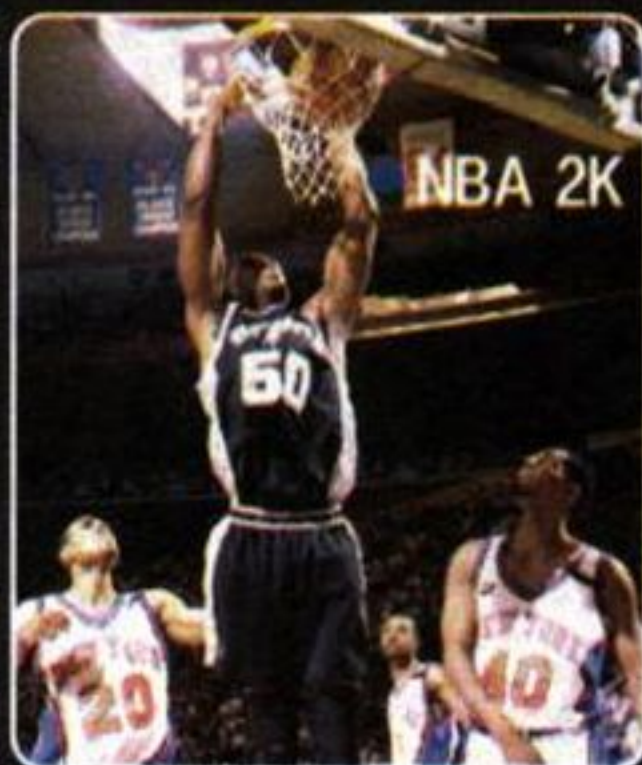
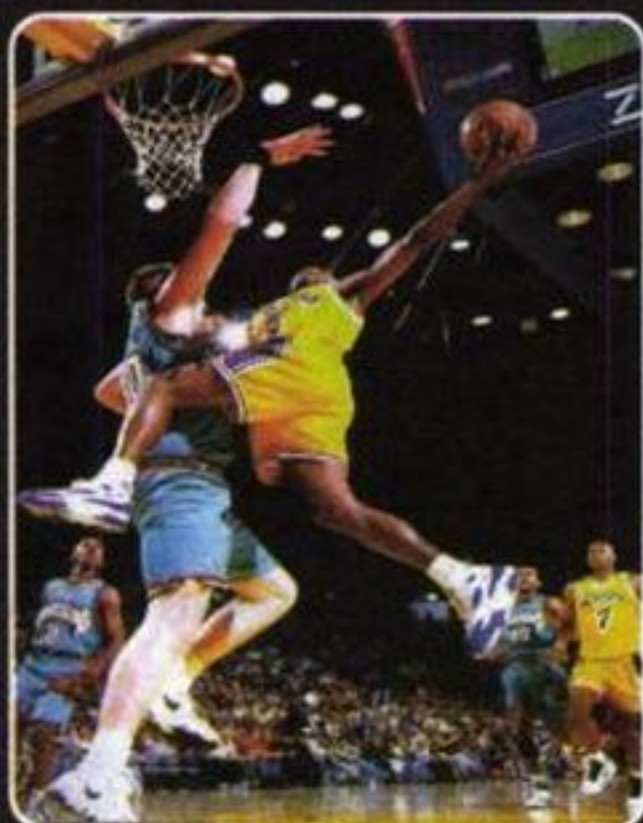
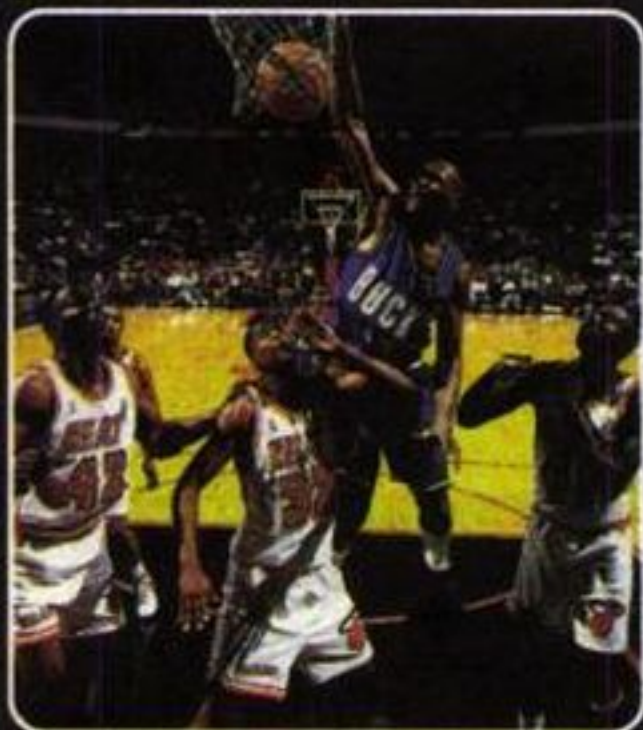
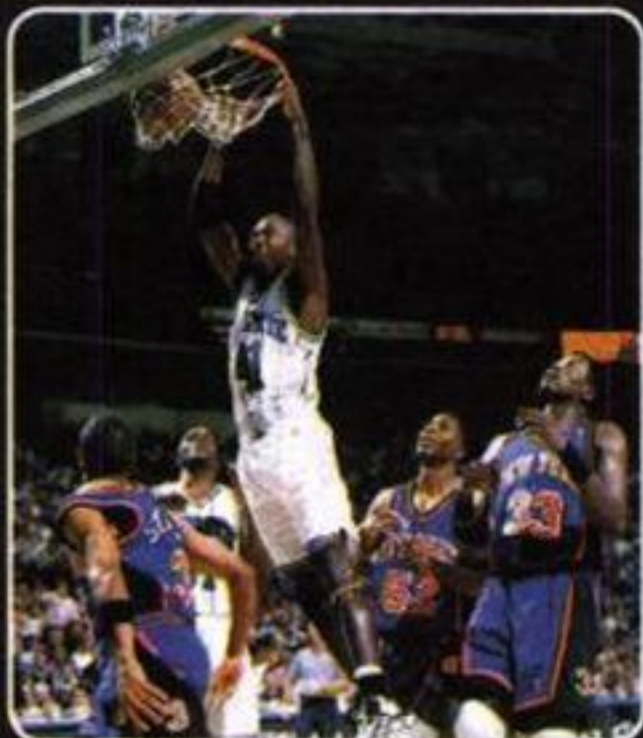
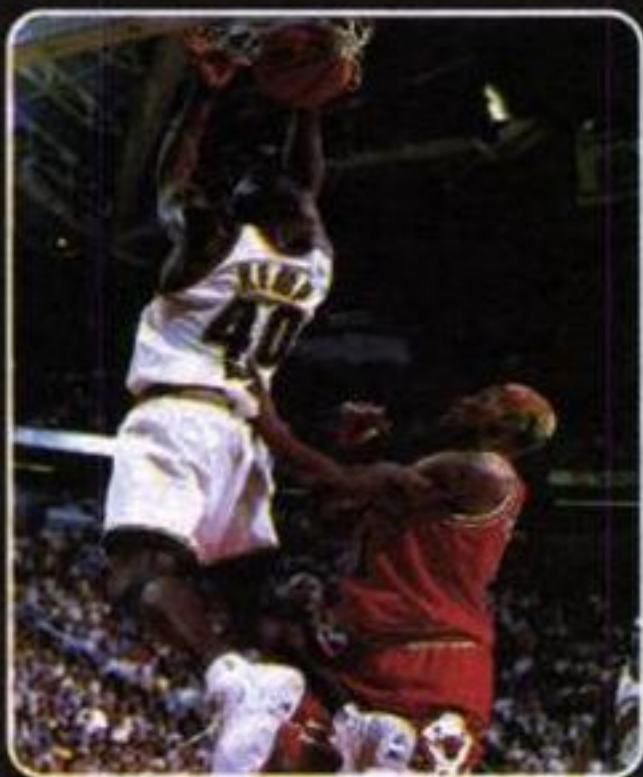
이 말 또한 우리가 자주 듣는 말 중의 하나이다. 먼저 연장전 전적부터 살펴보자.

상위 10개팀 연장전 전적	하위 10개팀 연장전 전적
1위 시애틀 3승0패	20위 보스톤 0승1패
2위 시카고 3승0패	21위 디트로이트 3승2패
3위 유타 2승0패	22위 새크라멘토 0승1패
4위 레이커스 3승1패	23위 필라델피아 0승3패
5위 인디애나 2승1패	24위 밴쿠버 2승1패
6위 마이애미 0승2패	25위 골든스테이트 2승0패
7위 샌안토니오 1승3패	26위 토론토 3승1패
8위 피닉스 2승3패	27위 클리퍼스 1승2패
9위 샬럿 2승1패	28위 댈러스 2승4패
10위 애틀랜타 5승1패	29위 덴버 0승1패
합계 23승12패(.650)	합계 13승16패(.440)

상위 10개 팀의 연장전 승률이 하위 10개 팀의 그것보다 약21%나 높은 것은 위의 표에서 쉽게 발견할 수 있다. 특히 리그 최상위를 형성하는 다섯개 팀은 13승2패, 무려 86%라는 놀라운 승률을 보이고 있어 이 팀들과의 연장전 승부에서 이기기를 기대하기는 매우 힘들어 보인다. 한편 하위 10개 팀은 연장전에서이기는 경기보다 지는 경기가 많아 정규 경기 시간 안에 승부를 내는 것이 좋을 것으로 보인다. 하지만 사실은 그렇지 않다. 이 10개팀의 평균 승률은 겨우 28%이기 때문에 차라리 연장전 승부가 더 낫다. 다음은 클로즈 게임(3점내 승부로 한정)에서의 전적을 살펴보자.

NBA 2K

Alonzo Mourning

Dreamcast ▶ POWER 공략왕!

표에서 발견할 수 있듯이 평균 승률(.689)에 못 미치는 상위 10개팀의 클로즈 게임 성적과 자신들의 평균 승률(.281)을 훨씬 웃도는 하위 10개팀의 클로즈 게임 전적을 보면 근소한 점수 차 경기에 강한 팀이 좋은 팀이라는 얘기는 사실이 아닌 듯하다. 특히 평균 승률 .727을 기록하고 있는 1~5위 내의 팀들이 24승 18패, 승률 60%에도 미치지 못하고 있다는 점은 과연 이러한 속설이 언제 어디서부터 시작되었는지 의심가게 한다.

상위10개팀 클로즈게임 전적	하위10개팀 클로즈게임 전적
1위 시애틀 6승2패	20위 보스턴 3승3패
2위 시카고 4승3패	21위 디트로이트 4승5패
3위 유타 7승3패	22위 새크라멘토 8승7패
4위 레이커스 3승3패	23위 필라델피아 5승3패
5위 인디애나 4승7패	24위 밴쿠버 5승4패
6위 마이애미 6승2패	25위 골든스테이트 1승0패
7위 샌안토니오 5승3패	26위 토론토 3승7패
8위 피닉스 6승3패 2	27위 클리퍼스 3승4패
9위 샬럿 8승2패	28위 댈러스 3승8패
10위 애틀란타 6승6패	29위 덴버 0승9패
합계 55승34패(.617)	35승50패(.411)

5. 팀 성적에 가장 중요한 요소는?

모든 기록을 분석해 보았을 때 팀 성적과 100% 비례하는 부문은 찾기 힘들다. 어느 분야에서나 무시할 수 없는 예외는 항상 존재하지만 모든 요소들과 현재 팀 성적을 비교해 가장 완벽하게 근접한 부분을 찾아본다면 각 팀의 필드골 성공률이다.

필드골 성공률 상위10걸	필드골 성공률 하위10걸
1위 *유타 .485	20위 필라델피아 .440
2위 *레이커스 .475	20위 클리퍼스 .440
3위 *시애틀 .473	22위 토론토 .439
4위 *샌안토니오 .471	22위 디트로이트 .439
4위 *인디애나 .471	24위 *뉴저지 .433
6위 *샬럿 .467	25위 보스턴 .432
7위 *피닉스 .462	26위 올랜도 .426
8위 *미네소타 .460	27위 댈러스 .422
9위 밀워키 .460	28위 덴버 .414
10위 밴쿠버 .458	29위 골든스테이트 .412

(:소속 컨퍼런스 8위내에 랭크된 팀)*

위의 표에서 나타난 것처럼 필드골 성공률 분야가 팀 성적과 가장 밀접한 연관을 맺고 있는 듯하다. 필드골 성공률 상위 10개팀 중 여덟개 팀은 플레이오프 진출 가능권인 각 지구 8위 안에 랭크 되어있고 그 중 7개 팀은 리그 전체 승률 10위 내에 자리 잡고 있다.

필드골이 가장 나쁜 10개 팀을 보면 이는 더 뚜렷이 드러나는데 뉴저지를 제외한 무려 아홉개 팀이 이미 플레이오프 진출을 포기했고 그 중 8개 팀은 현 리그에서 가장 성적이 안 좋은 최하위권 10개 팀 안에 속해있다.

지금까지 농구 팬들 사이에서 상식처럼 얘기되어 온 이야기들의 사실 여부를 NBA기록으로 풀어보았다. 이제까지 살펴본 결과 그것들이 정확히 맞는 경우는 거의 없었다. 농구라는 게임은 손을 사용해 상대팀의 바구니에 공을 많이 집어넣으면 이기는 어찌 보면 스포츠 중 가장 쉬운 득점 방법을 가지고 있다. 하지만 그런 농구에 우리가 열광하는 이유는 지금까지 살펴본 것처럼 언제나 예외가 따르는 복잡 미묘한 정신력의 경기라는 점 때문이 아닐까?

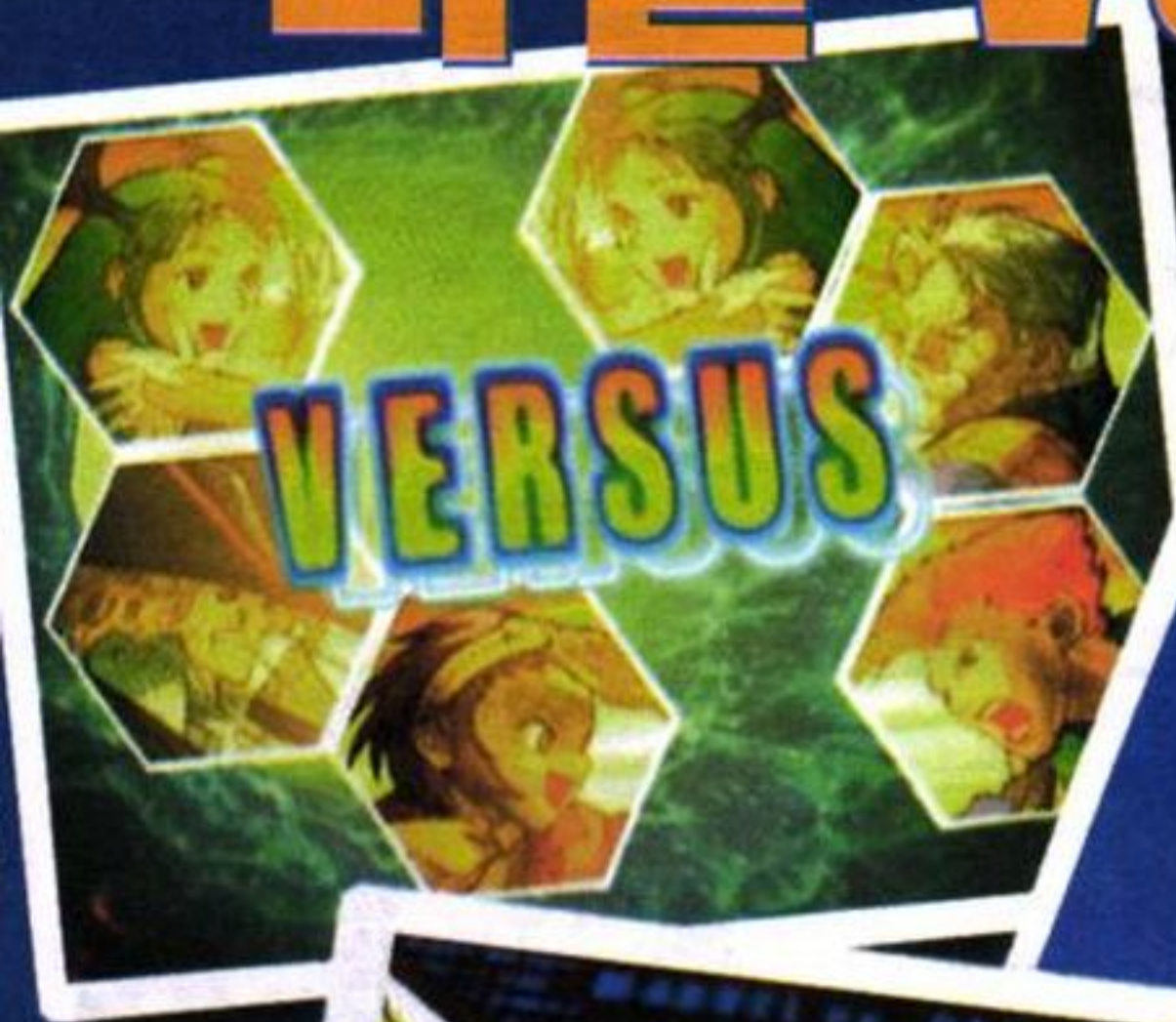
마치며…

필자는 어지간한 농구게임은 모두 해보았다고 자부한다. 런&건에서 파워 덩커즈까지 모두 해 보았다. 그러나 이 NBA 2K 만큼 훌륭한 그래픽과 함께 우수한 조작성을 가진 게임은 코나미의 PLAY BY PLAY 정도나 비견될 수 있을 것이다. 그래픽과 그에 따르는 재미가 보장되는 게임이니 농구를 좋아하는 독자라면 꼭 한번 플레이 해보기 바란다. 후~재미있었다.

●장르:대전 격투 ●제작사:캡콤 ●발매일:3월 30일 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

이제는 3대 3이다

마벨 VS 캡콤 2

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

일본 내에서도 최고 인기를 누리고 있는 MARVEL vs CAPCOM2!! 현재 국내에선 GD 조차 구하기 힘든 실정이다. 그만큼 이 게임의 인기를 실감할 수 있는데… DC용 메모리 카드를 오락실에 꽂아서 경험치를 획득한 다음 DC에서 캐릭터를 구입할 수 있는 기발한 시스템이 도입되어서 더욱 화제가 되고 있다. 총 56명의 캐릭터를 마스터하는 길은 지금부터다!!!

공략 → 김영대&정은석

메뉴 설명

타이틀 화면에서 START버튼을 누르면 많은 게임 모드들이 나온다. 각각의 메뉴들에 대해서 알아보자.

▲다양한 메뉴

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

게임센터의 나오미 판 「마벨vs캡콤2」의 게임방식과 같은 것으로 CPU와의 대전으로 진행되며, 2P가 난입해 대인 대전을 할 수 있다. D-pts.를 가장 많이 얻을 수 있는 모드.

▲도전자 출현!

대전 모드(VS. MODE)

대인 대전을 위한 모드로 1P, 2P에 컨트롤러가 꽂혀있지 않다면 선택하는 것도 불가능하다. 아케이드 모드와는 달리 승자도 캐릭터를 바꿀 수 있다. D-pts.를 얻을 수 있다. 캐릭터를 선택하기 전 방향키 좌/우로 핸디캡의 설정을 하고, 상/하로 스테이지를 선택한다. 기본은 핸디캡 3과 랜덤스테이지.

▲핸디캡 설정과 스테이지 선택

트레이닝 모드 (TRAINING MODE)

초보자에서부터 절정고수까지 널리 이용하는 트레이닝 모드. 기초적인 조작에서부터 초강력 연속기까지 다양한 기술을 연습할 수 있다. 총 데미지와 플레이 시간에 비례해서 D-pts.를 얻을 수 있지만 아케이드 모드에 비해 얻는 양은 매우 적다. 트레이닝 중에 스타트 버튼을 눌러 트레이닝 옵션에 들어가면 다음과 같은 것들을 설정할 수 있다.

CONTINUE

트레이닝을 계속 한다.

DUMMY

연습 상대에 대한 설정을 한다.

NORMAL – 보통의 트레이닝모드로 컴퓨터에게 점프 등의 행동만을 시킬 수 있다.

- 행동(ACTION): 서있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP), 슈퍼점프(S. JUMP)
- 방어(GUARD): 방어안함(NO GUARD), 맞은 후 바로 방어(AUTO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD)
- 다운회피(SAFE FALL): 넘어질 때 다운회피 ON / OFF
- 파트너 교체(PARTNER CHANGE): 큰 데미지를 받으면 캐릭터 교체 ON / OFF

CPU – 컴퓨터와의 대전으로 난이도는 트레이닝 옵션에서의 설정이 적용된다. 끝없이 싸울 수 있다는 것이 장점. 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

MANUAL – 2P에 패드를 연결해 2인이 트레이닝을 한다. 역시 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

TRAINING OPTION

- H.C GAUGE: 하이퍼 콤보 게이지가 자동으로 MAX상태가 된다.
- DELAYED H.C: 딜레이드 하이퍼 콤보의 제한으로 3회제한과 무한대의 두가지.
- ATTACK DATA: 데미지, 콤보 수 등의 기록을 화면에 표시해 준다.
- DIFFICULTY: CPU의 난이도 조정으로 옵션 모드와는 따로 설정된다.
- DAMAGE: 마찬가지로 트레이닝 모드에서의 데미지를 설정한다. 데미지 설정을 바꾸면 어택 데이터의 데미지 수치도 바뀐다.
- SPEED: NORMAL, TURBO, TURBO2 중 선택.

메모리 카드 (MEMORY CARD)

게임의 세이브와 로드를 할 수 있다. 세이브를 하기 위해서는 비주얼 메모리에 5블럭의 빈 공간이 필요하다. 이 게임은 기본적으로 자동 세이브/로드가 되기 때문에 그다지 사용할 일이 없는 메뉴.

옵션 모드(OPTION MODE)

게임환경에 관한 여러 가지를 설정할 수 있다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

▲옵션 화면

게임 옵션(GAME OPTION)

실질적인 게임의 설정을 한다.

- DIFFICULTY: 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계인데, 기본적으로 2단계로 설정되어 있다.
- TIME: 대전시 제한시간의 설정으로 30초, 60초, 99초, 무한 중 하나를 선택한다.
- DAMAGE: 아케이드 모드와 대전 모드의 데미지를 설정한다. 높일수록 게임이 빨리 끝나게 된다. 총 4단계이고 기본은 2단계이다.
- SPEED: 게임의 속도를 설정하는 것으로, FREE를 선택하면 매 게임마다 캐릭터 선택 후 NORMAL과 TURBO중에서 하나를 선택한다.
- SOUND: 음악의 스테레오/모노를 설정한다.
- DEFAULT SETTING: 게임옵션을 초기상태로 되돌린다.

버튼 설정(BUTTON CONFIG.)

버튼의 배치를 자유롭게 바꿀 수 있다. CHOUHATSU는 도발인데, 남는 버튼이 없으므로 사용이 힘들다.

화면 설정(DISPLAY)

화면의 위치를 상하좌우로 약간씩 이동해

서 자신의 모니터에 맞게 설정한다.

스코어 랭킹 (SCORE RANKING)

스코어 어택과 아케이드 모드의 랭킹을 볼 수 있는 곳이다. 아케이드 모드에서 난입한 도전자를 이긴 수도 표시된다. 하지만 대전 모드의 성적은 나오지 않는다.

▲아케이드 모드와 스코어 어택의 랭킹은 따로 취급한다

스코어 어택(SCORE ATTACK)

인터넷 랭킹을 위해 존재하는 모드로, 기본적인 것은 아케이드 모드와 같지만 인터넷 랭킹의 공정성을 위해 옵션 모드의 설정이 적용되지 않는다. 아케이드 모드와는 다른 랭킹이 적용되며, 플레이 후 D-pts.를 얻을 수 있다.

네트워크 배틀 (NETWORK BATTLE)

인증을 받은 DC는 이곳을 통해 인터넷에 접속하는 일이 가능하다. 멀리 있는 사람과도 네트워크 대전을 할 수 있고, 캡콤의 홈페이지에 접속해 숨겨진 캐릭터를 다운로드 받는 것도 가능하다. 인터넷 랭킹 등록 등의 일을 하기 위한 세이브파일을 만들어야한다. 국내에서는 쓰기 힘든 기능.

시크릿 팩터 (SECRET FACTOR)

게임중에 모은 포인트와 네트워크 배틀의 성적, 총 플레이 시간, 레벨과 경험치를 보여준다. 각 서브 메뉴들은 다음과 같다.

- VS. SHOP: 일종의 상점으로 숨겨진 캐릭터와 추가 칼라, 추가 스테이지를 구입할 수 있다. 구입하는 데에는 각각 D-pts., N-pts., V-pts.가 필요하다.

▲지금까지의 플레이 시간을 알 수 있다. 너무 오래 게임하지 말도록

- 캐릭터 리스트(キャリクターリスト): 지금까지 모은 캐릭터들을 확인할 수 있다. 추가 칼라를 구입한 캐릭터들도 구별할 수 있고, 각 캐릭터들의 번호도 확인 가능.
- 캐릭터 트레이드(キャリクタートレード): 비주얼 메모리를 이용해 캐릭터의 교환과 데이터의 복사를 하는 방법에 대해 설명해 놓은 곳으로, 직접 캐릭터를 교환하지는 않는다.
- VS. COM: 아케이드 판에서 지금까지 모든 캐릭터들을 선택할 수 있는 데이터를 만든다. 또, 이 데이터가 없으면 캐릭터 트레이드를 할 수 없다. 시스템 데이터와는 달리 무려 64블럭이라는 대용량이 필요하다.

D-pts., N-pts., V-pts.와 전 캐릭터의 사용

마벨vs캡콤2는 나오미 기판과 연동되어 서로의 플레이 데이터를 비주얼 메모리에 공유해, 양쪽 모두에서 자신의 세이브 데이터를 이용할 수 있다. 포인트를 모아 캐릭터를 구입하는 이 게임에서, 포인트를 얻기 위해서는 게임을 즐기기만 하면 된다. 이 때 아케이드용을 플레이했느냐, DC용을 플레이했느냐에 따라 서로 다른 포인트가 쌓이게 된다. DC용을 플레이해서 얻은 포인트는 D-pts.라고 하고, 아케이드용을 플레이해서 얻은 포인트는 N-pts.라고 한다. 또, 네트워크 대전을 했을 때에는 비록 DC를 이용해 게임을 즐기지만, D-pts.와는 다른 포인트를 얻을 수 있다. 이것이 바로 V-pts.로, VS. SHOP에서 모든 캐릭터와 숨겨진 칼라, 숨겨진 스테이지를 구입하기 위해서는 이 세 가지의 포인트가 모두 필요하다. 하지만 국내에서는 네트워크 대전이나 아케이드용 플레이는 거의 불가능하므로 전 캐릭터를 플레이하고 싶다면 넥서스4× 메모리를 이용해 56캐릭터를 선택할 수 있는 세이브파일을 인터넷에서 다운받거나, 넥서스4× 메모리가 없는 사람은 다른 사람에게서 복사하면 된다. 이것은 일부 게임매장 등에서 구할 수 있으므로, 게임매장 밀집지역을 잘 돌아다녀 보자.

VS. SHOP의 비밀

VS. SHOP에서 구입할 수 있는 캐릭터와 칼라, 스테이지에는 일정한 법칙이 있다. 이 법칙에 따라 상품의 가격과 상품의 종류가 바뀌게 되는 것이다. 좀 더 자세히 설명하자면, 구입할 수 있는 캐릭터는 구입하는 데 필요한 포인트의 종류에 의해 4명을 1조로 묶을 수 있다. 이 1개의 조가 비주얼 메모리의 레벨에 의해 상품으로서 VS. SHOP에 나오게 되는 것이다. 이 때 비주얼 메모리의 레벨에 끝자리 수에 의해 모든 것이 결정된다.

레벨이 홀수일 때

- VS. SHOP 안의 두 번째 칸에 D-pts. 500~2000의 가치로 슈마고리스, 스톰, 울버린, 오메가 레드가 나온다.
- 두 번째 칸에서 N-pts. 100~1000으로 록맨, 롤, 캡틴 코만도, 춘리를 구입할 수 있다.

레벨이 짝수일 때

- 두 번째 칸에 D-pts. 500~2000의 가치로 바레타, 고우키, 진 사오토메, 모리건이 등장.
- 두 번째 칸에서 V-pts. 500~1000으로 실버 사무라이, 갬빗, 저거노트, 매그니토를 구입하는 것이 가능하다.

레벨의 끝자리가 1~4 또는 6~9일 때

- 첫 번째 칸에서 D-pts.로 캐릭터의 추가 칼라를 구입할 수 있다.
- 레벨이 짝수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, N-pts. 100~1000으로 켄, 낫슈, 달심, 베가를 구입할 수 있다.
- 레벨이 홀수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, V-pts. 500~1000으로 세이버투스, 블랙하트, 스파이럴, 콜로서스를 구입

할 수 있다.

레벨의 끝자리가 0 또는 5 일 때

- 첫 번째 칸에서 D-pts.로 추가 스테이지를 구입할 수 있다.
- 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, N-pts. 100~1000, V-pts. 500~1000으로 워머신, 아이언맨, 다노스, 센티넬, 단, 캐미, 펠리시아, 꼬봉을 구입할 수 있다.

원하는 캐릭터를 싸게 구입하자!

어떤 캐릭터를 구입할 수 있는가와 그 캐릭터를 얼마에 살 수 있는가는 VS. SHOP에 들어갈 때마다 변화한다. 마음에 드는 캐릭터가 나오지 않았거나, 너무 비싸다고 생각될 때에는 나갔다가 다시 들어오는 방법으로 원하는 캐릭터를 최대한 싸게 구입하는 것이 가능하다.

추가 칼라와 추가 스테이지의 가격

추가 칼라는 현재 사용할 수 있는 캐릭터의 추가 칼라만 구입할 수 있다. 추가 칼라의 가격은 처음엔 D-pts. 100으로 구입할 수 있고, 두 번째의 캐릭터는 200, 다음은 300…으로 100씩 늘어난다. 처음엔 값이 얼마 안되지만 나중엔 아케이드 모드를 한 번 클리어해도 하나밖에 구입할 수 없을 정도로 가격이 올라가므로, 원하는 캐릭터부터 구입하는 것이 좋다. 구입한 추가 칼라는 L/R 트리거(Z/C버튼)로 선택할 수 있으며, 추가 칼라를 구입한 캐릭터는 캐릭터 선택화면에서 노란색의 표시가 나타나 쉽게 알 수 있다. 추가 스테이지는 처음엔 D-pts. 1000이며, 이후 가격이 500씩 올라간다.

▲위쪽의 캐릭터들은 추가 칼라가 있고, 아래쪽의 캐릭터들은 추가 칼라가 없는 상태

게임 시스템 공략

기본 시스템

마블vs캡콤2에서 전작과의 가장 큰 차이점은 3 on 3 배틀이 되었다는 점. 2 on 2에 어시스트 전용 캐릭터가 있었던 전작과 달리, 어시스트 전용 캐릭터를 메인 캐릭터로서 사용하는 것이라고 생각하면 된다. 메인 캐릭터가 3명이 된 까닭에 대기중인 파트너의 사용 방법도 다양해졌고 이에 따라 동료를 더 효과적으로 사용할 수 있기 위해 기존의 약중강 버튼 체계에서 어시스트 전용 버튼이 있는 새로운 버튼 체계로 바뀌었다. 하지만 버튼 체계가 바뀌었다고 해서 버튼이 많아지거나 적어진 것은 아니고, 기존의 시리즈와 마찬가지로 8방향 방향키와 6개의 버튼을 사용한다. 버튼은 옵션 모드에서 자유롭게 설정할 수 있다.

기본 조작표

(모든 커맨드는 캐릭터가 오른쪽을 향할 때를 기준으로 한다.)

이름	커맨드
방어	←(상단), ↙(하단)
도발	약K + 스타트
전방대시	→→ or PP
후방대시	←← or ← + PP
슈퍼점프	↓↑
잡기	(상대 가까이에서) →+ 강P or 강K
잡기 풀기	(잡히는 순간) → + 강P or 강K
다운 회피	(땅에 닿기 직전) ←/↙/↓ + P or K
어드밴싱 가드	(상대의 공격을 방어 중에) PP
하이퍼 캔슬	필살기중 하이퍼 콤보를 사용

중공격

파트너 버튼이 생기면서 중공격 버튼이 없어졌다. 하지만 버튼이 없어졌다고 못쓰는 건 아니니 안심. 중공격은 약공격을 두 번 누르는 것으로 사용할 수 있다.

예) 약P - 약P = 약P - 중P

중공격은 단발로는 사용할 수 없고 언제나 체인 콤보로만 사용한다.

체인 콤보

이 게임에는 중공격 버튼이 없기 때문에 전작들과는 달리 약간 특수하게 체인 콤보를 사용하게 되었다. 약P - 약K - 약P - 약K - 강P - 강K 순서로 체인 콤보를 사용하는데, 위에 설명했듯이 약공격을 두 번 누르면 중공격이다. 따라서 이 경우 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K가 되는 것이다. 특수하다고 해도 사실 중공격 버튼이 없어진 까닭에 중공격 타이밍에 약공격을 누르는 것 뿐 그다지 특별한 것은 아니다. 약 - 중(또는 강)으로만 체인이 가능한 캐릭터, 약 - 중 - 강으로 체인이 가능한 캐릭터, 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 6비튼 체인이 가능한 캐릭터 등, 최대로 넣을 수 있는 체인 콤보는 캐릭터마다 다르다.

▲약

▲중

▲강

에어리얼 레이브

에어리얼 레이브는 전작에 비해 특별히 변한 것은 없다. 캐릭터마다 에어리얼 레이브를 개시하는 통상기가 1~3개 있으며 이것을 상대에게 맞춘 후 ↑로 슈퍼점프를 해서 공중에서 연속기를 히트시키면 된다. 모든 캐릭터가 ↘ + 강P or 강K의 에어리얼 개시기를 갖고있지만 이것은 체인 콤보로는 나가지 않는다(앉아 강펀치가 아닌 이상은). 에어리얼 레이브는 공중 체인 콤보라고 생각하면 쉬운데, 지상의 체인 콤보와는 달리 대부분의 캐릭터가 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 체인 콤보를 사용할 수 있다. 에어리얼 레이브의 마지막에는 필살기나 하이퍼 콤보 또는 강공격, 공중 잡기 등을 사용하는데 필살기와 하이퍼 콤보의 경우엔 공중에서 사용할 수 있어야 하고, 강공격에 비해 위력이 강하지만 대체로 맞추기가 어렵다. 강공격은 필살기에 비해 맞추기가 쉽고 다운회피를 할 수 없다는 장점이 있다. 또

캐릭터에 따라 구석에서 강P - 강K까지 맞출 수 있기도 하다. 공중 잡기는 공중 연속기의 타이밍을 놓쳐서 상대가 방어했을 때 주로 사용하지만 의도적으로 마지막에 잡기를 노리는 것도 가능하다.

▲맞추고 나서 위를 입력하면

▲바로 슈퍼 점프

◀그리고 공중 연속기를 맞추면

▲에어리얼 레이브로 인정된다

하이퍼 콤보

다른 게임의 초필살기와 같은 것으로 게이지를 1개 소비해서 강력한 공격을 한다. 캐릭터마다 각자의 하이퍼 콤보를 몇 개 갖고있으며 그 중에는 게이지 3개를 사용하는 하이퍼 콤보도 있다.

◀하이퍼 콤보중엔 배경이 변한다

▲게이지 3개를 사용하는 류의 진승룡권

다운회피

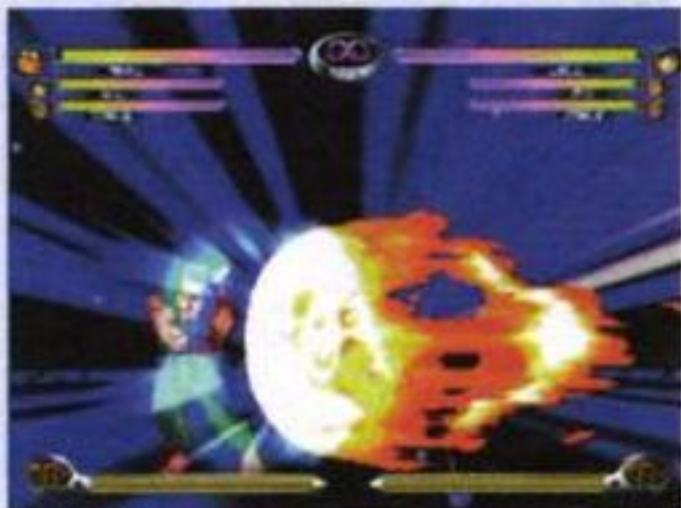
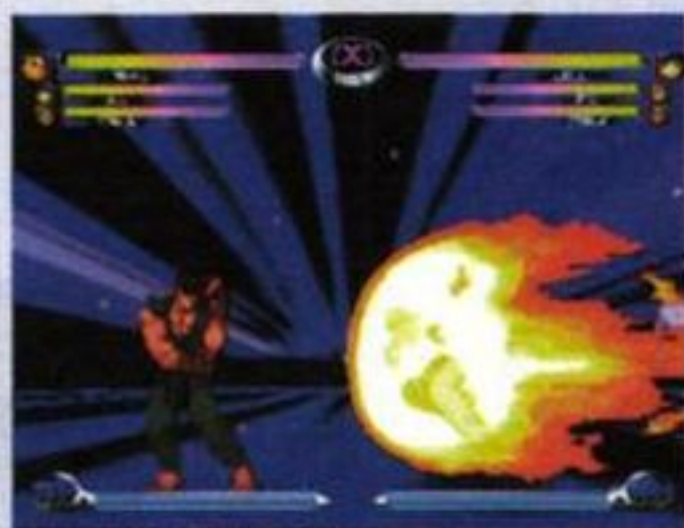
상대의 공격에 당해 다운될 때 땅에 닿기 직전 커맨드를 입력하면 다운회피를 할 수 있다. 사용하면 앞으로 구르는데, 상대의 추격타를 회피하고 반격하는 것이 가능하므로 꼭 익혀두자.

▲사이클롭스의 앉아 강킥

▼다운회피를 했다면 맞지 않는다

▲캔슬로 사이클론 킥을 쓰면 2히트의 연속기이지만

어드밴싱 가드

'튕긴다'라는 표현이 어울리는 기술로 방어하며 상대와의 거리를 벌린다. 잠시동안 어떤 공격도 맞지 않으므로 가드 데미지를 줄일 때 사용한다. 상대와 떨어져 있어야 강한 캐릭터를 하고싶다면 꼭 익혀두도록. 돌진계 필살기를 방어할 때에는 무조건 사용하는 것이 좋다.

▲튕겨내면

▲결과적으로 더 적게 맞는다

하이퍼 캔슬

「스트리트 화이터 EX」시리즈의 슈퍼캔슬과 같이, 통상기를 캔슬해서 필살기를 사용하듯 필살기를 캔슬해서 하이퍼 콤보를 사용하는 것이다. 물론 그냥 하이퍼 콤보를 사용할 때보다 위력이 떨어지지만 필살기에 맞으면 하이퍼 콤보도 맞기 때문에 상대가 방어해서 게이지를 낭비하는 일은 없다는 것이 장점. 하이퍼 콤보를 사용하는 것이므로 게이지를 1개(또는 3개) 사용한다.

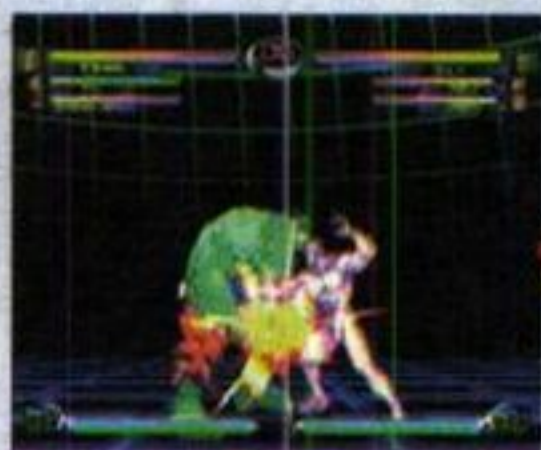
▲제천연격 후

▶하이퍼 캔슬 천지통관을 사용하면

▲연속기로 인정된다

슈퍼 아머

공격하다가 한 대를 맞아도 꿋꿋이 공격

을 계속하는 능력이다. 헐크, 진 사오토메, 장기에프, 저거 노트 등의 주로 파워가 강하고 방어력이 높은 캐릭터들이 갖고 있다. 헐크의 경우 가만히 서있는 것만으로 슈퍼 아머 상태인데, 한 대밖에 버텨낼 수 없다. 콤보를 맞으면 슈퍼 아머가 무너지지만 가만히 서있던 상태라면 한 대를 맞고 다음 공격을 방어하는 것이 가능하다. 장기에프의 경우 특정 필살기를 사용하고 있는 상태에서만 슈퍼 아머가 생기는데, 필살기가 끝날 때 까지 슈퍼 아머가 지속된다. 진 사오토메는 특정 조건을 만족하면 발동되는 것. 슈퍼 아머라고해서 특별히 방어력이 높아지는 것은 아니지만, 단발공격을 무시할 수 있고 대부분의 난무계 하이퍼 콤보에 대해 「무적」상태가 되며 슈퍼 아머상태로는 에어리얼 개시기에 맞아도 뜨지 않는다는 장점이 있다.

▲맞아도

▲다음 공격을 방어할 수 있다

▲에어리얼 개시기로 뜨지 않는다

파트너 시스템

마벨vs캡콤2 에서는 때문에 전작들보다 파트너의 비중이 훨씬 크다. 파트너를 이용한 공격방법도 다양해서 단순히 공격해주는 것만이 아닌 하이퍼 콤보, 카운터등에도 사용되며 어시스트 공격도 세가지나 되므로 파트너를 잘 이용하는 것이 승리의 지름길.

파트너를 이용한 공격 표

배리어블 어택	약P + 약K or 강P + 강K
배리어블 어시스트	파트너A or 파트너B
배리어블 카운터	(상대의 공격을 방어중에) ←↙↓ + 파트너A or 파트너B
스냅 백	↓↘→ + 파트너A or 파트너B
배리어블 콤비네이션	파트너A + 파트너B
딜레이드 하이퍼 콤보	하이퍼 콤보중에 파트너의 하이퍼 콤보를 사용

어시스트 타입의 선택

처음 캐릭터를 선택할 때 α, β, γ 의 3가지의 어시스트 타입중 하나를 선택하게 된다. 선택한 타입에 따라 배리어블 어시스트, 배리어블 카운터, 배리어블 콤비네이션 공격이 달라진다. 같은 캐릭터라도 어시스트 타입에 따라 어시스트 공격과 배리어블 콤비네이션의 성능에 엄청난 차이가 있으므로 캐릭터를 선택할 때에는 다른 캐릭터와의 상성을 잘 생각해서 어시스트 타입을 선택하야 한다.

▲세가지중 하나를 선택한다

배리어블 어택

캐릭터를 교체한다. 약일 경우 파트너A, 강은 파트너B와 교체하며 버튼을 누르자 마자 교체되어 사용하고 있던 캐릭터는 무적이 되고 교체되어 새로 나오는 캐릭터는 등장하며 공격을 한다. 이 때 상대가 이 공격에 맞으면 무방비 상태로 공중에 떠버리므로 놓치치말고 추격타를 넣도록. 보통 떨어지는 상대를 에어리얼 개시기로 띄워서 에어리얼 레이브를 맞추는 것이 좋다. 하지만 상대가 방어하면 반격당하게 되므로 배리어블 어택을 사용할 때에는 항상 주의하여야 한다.

▲배리어블 어택으로 상대를 맞추면

◀추격타를 넣을 수 있다

▲방어당하면 멀쩡한 상대 앞에서 도발을 한다(날 때려줘)

배리어블 어시스트

대기중인 파트너가 공격을 해준다. 캐릭터를 선택할 때 정한 어시스트 타입에 따라 다른 공격을 하는데, 파트너도 공격당하면 체력이 줄어든다. 하지만 어시스트 공격중 줄어든 체력은 모두 회복할 수 있다. 전작과 달리 공중에서도 사용할 수 있고, 사용 횟수에 제한이 없으므로 어시스트를 남발하는 것도 가능하다. 당연히 파트너가 없으면 사용할 수 없다.(모씨처럼 파트너가 없을 때 사용했다가 버튼 고장났다고 생각하지 않도록 하자 ……)

◀스톰의 α 타입

▲β타입

▶이건 γ타입

배리어블 카운터

일종의 가드캔슬이라고 보면 된다. 상대의 방어하기 어려운 공격들이 이어진다면 사용

하자. 배리어블 카운터를 사용하면 캐릭터를 교체하게 되므로 배리어블 어택이 방어되는 것을 걱정할 필요가 없다. 게이지 1개를 사용한다.

▲상대의 공격을 방어하며 사용하면

▶비교적 안전하게 교체할 수 있다

스냅 백

정확하게는 파트너를 "이용한" 공격은 아니다. 스냅 백은 강제로 상대를 파트너와 교체시키는 기술로 파트너A버튼으로 사용하면 상대의 파트너A를 불러내고 파트너B버튼으로 사용하면 파트너B를 불러낸다. 스냅 백은 보통 강공격과 모양이 같으므로 체인 콤보를 넣을 타이밍에 써도 잘 맞는다. 맞은 캐릭터는 잠시동안 어떤 것에도 사용할 수 없다. 빈사상태의 캐릭터를 회복시키기 전에 불러내서 한명이라도 K.O 시킬 때 사용하도록 하자. 역시 게이지를 1개 사용한다.

◀눈치채기는 쉽다

▲보통의 강공격과 같지만

▶강제로 교체된다

배리어블 콤비네이션

전작에서의 2인 동시 하이퍼 콤보를 이번에는 3인이 동시에 사용한다. 캐릭터에 따라 한방에 K.O까지도 가능한 위력 초절정의 기술. 사용 커맨드가 간단해서 가끔은 실수로 나가기도 한다. 게이지 3개를 사용하는데, 게이지가 2개라면 2명이, 1개면 1명만 사용한다. 하이퍼 콤보는 어시스트 타입에 따라 결정된다.

▲3명의 힘을 모아

▲3개의 진공파동권

▲어시스트 타입을 잘못 맞추면 이렇게 될 수도 있다

딜레이드 하이퍼 콤보

배리어블 콤비네이션과 비슷하지만 이것은 동시가 아닌, 하이퍼 콤보 도중 파트너가 나와서 하이퍼 콤보를 사용한다. 파트너A가 하이퍼 콤보를 사용할 때 파트너B의 하이퍼 콤보를 사용하는 3인기도 가능하다. 배리어블 콤비네이션과 비슷한 파워를 갖고있고, 게이지를 2개만 사용할 수도 있는데다가 마지막으로 하이퍼 콤보를 사용한 캐릭터로 자동 교체된다. 그리고 배리어블 콤비네이션과 달리 사용할 하이퍼 콤보를 선택할 수 있는 등 여러 가지 장점이 있다. 사용하는 하이퍼 콤보의 수만큼 게이지가 필요하다. 사용할 때 주의할 점은, 배경화면이 하이퍼 콤보를 사용할 때의 파란색 배경(또는 녹색)인 상태에서만 사용할 수 있다는 것. 몇몇 하이퍼 콤보는 끝까지 맞기 전에 끝나버린다. 또, 난무계의 하이퍼 콤보는 보통 마지막의 공격이 가장 강하기 때문에 중간에 파트너의 하이퍼 콤보를 사용하면 큰 데미지를 줄 수 없으므로 난무계의 하이퍼 콤보는 가장 마지막에 사용해야 한다. 반면 보통의 다단히트 하이퍼 콤보는 처음의 데미지가 크기 때문에 중간쯤 캔슬해도 좋다.

▲일단은 하이퍼 콤보를 사용하고

▲도중에 파트너의 하이퍼 콤보를 입력하면

▲두 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보

▲세 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보가 발동

▲마찬가지로 하이퍼 콤보를 입력하면

▲앞의 캐릭터는 도중에 멈춘다

▲세 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보도 히트

캐릭터의 교체

캐릭터를 교체하는 기본적인 방법은 배리어블 어택을 이용하는 것이다. 그러나 방어되면 반격당하게 되므로 주의해서 사용해야 한다. 비교적 안전하게 캐릭터를 교체하는 방법으로는 딜레이드 하이퍼 콤보를 이용해 교체하는 것과 배리어블 카운터를 사용하는 것이 있다. 또, 상대가 슈퍼점프를 했을 때 배리어블 어택으로 교체해도 좋으며, 에어리얼 개시기나 상대를 넘어트리는 공격을 캔슬해서 배리어블 어택을 사용한다면 방어당할 위험은 없게 된다. 그리고 대전이 시작되기 전에 파트너 버튼을 누르고 있으면 해당 파트너가 첫 번째로 싸우게 되므로 이것을 잘 이용하자.

캐릭터 공략

⊙ 기술명 뒤의(공중)은 공중에서도 사용 가능한 기술임

베놈

지저분하게 혓바닥이나 낼름거리고 생긴 것도 이상하지만, 악역 캐릭터중 상당한 인기를 얻고있는 베놈. 전작과 달라진 점이라면 버튼이 줄어들어서 앉아 중펀치를 그냥 쓸 수 없다는 점. 단지 그 뿐이다. 전작과 달라진 것이 없는 만큼, 전작에서 베놈을 하던 사람이면 쉽게 사용할 수 있다. 다만 전작에 있었던 무한 콤보는 사용할 수 없으니 비겁한 생각은 하지 말고 정정당당히 싸우자.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	공중에서 →→ or PP
에어리얼 개시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
베놈 팡(공중)	↓↘→ + P
웹 드로우	→↘↓↙← + P
베놈 슬래시	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
베놈 웹	↓↘→ + PP
데스바이트	↓↘→ + KK

기술설명

베놈 팡

베놈의 돌고래쇼(?). 포물선을 그리며 상대를 덮친다. 공중에서 사용해도 땅으로 떨어지는데, 높은 곳에서 사용해도 이동거리는 같다. 발동도 빠른 편이고 사용 후의 빈틈도 적어서 베놈의 주력기술로 사용되고, 에어리얼 레이브의 마지막에도 이용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 그다지 멀리 날아가지 않기 때문에 화면 끝에서 사용하기는 무리이다. 그러나 다른 것도 다 리치가 짧으므로 그나마 이것이 가장 낫다.

▲돌고래 쇼~

웹 드로우

거미줄을 던져서 적을 공격한다. 맞으면 상대를 끌어와서 던져버리는데, 발동이 느려서 이상하게도 맞아주지 않는 공격이다. 약은 앞으로, 강은 대각선 위쪽으로 공격한다. 열 번 중 한두 번 맞으면 다행인 기술로, 방어되었을 때 반격받는 경우는 없으므로 견제기로 사용하기도 좋다. 하지만 상대가 미리 점프로 피했다면 반격당하게 되므로 주의. 화면 끝에서 사용했을 때 상대도 화면 끝이면 맞아도 던지지 못한다.

▲파워만은 누구의 하이퍼 콤보와 같다

베놈 슬래시

▲이빨로 공격하는 것이었나

바닥에서 촉수(?)가 나와서 공격하는 기술. 서서 강킥과 같은 공격이지만 서서 강킥은 자신이 있는 자리를 공격하는 반면, 베놈 슬래시는 앞을 공격한다. 약은 바로 앞, 강은 더 멀리 공격하는데, 약은 서서 강킥과 같이 대공기로 사용할 수도 있지만 강은 경직시간이 길어서 상대가 피해버리면 반격받을 수 있으므로 확실할 때만 사용하자.

베놈 웹

베놈이 화면 중앙에 뛰어들어 화면 전체에 거미줄을 친다. 상대가 맞으면 바로 난무로 이어지는데, 사용할 때 약간 공중에 뜨기 때문에 장풍계 기술을 회피하는 것이 가능하다. 또, 상대가 슈퍼점프를 했다가 떨어질 때 사용해도 간간히 맞출 수 있다. 대부분의 난무계가 그렇듯 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용하는 것이 가장 효과적이다. 슈퍼아머의 상대에게는 맞출 수 없으므로 쟝기에프나 헐크를 상대할 때는 사용하지 않는 것이 좋다.

▲그물 벽지

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	베놈 팡(약)	베놈 팡(약)	데스바이트
변칙 공격 타입(β)	베놈 슬래시(약)	베놈 슬래시(약)	데스바이트
띄우기 타입(γ)	↘ + 강P	↘ + 강P	데스바이트

▲지금 딜레이드 하이퍼 콤보를 쓰면 너무 약하다

▲이렇게 되면 딜레이드 하이퍼 콤보는 사용할 수 없다

데스바이트

베놈 슬래시의 강화판으로 총 15히트의 하이퍼 콤보이다. 상대가 구석에 가까운 경우 조금밖에 맞지 않기 때문에 데미지가 줄어든다. 중공격에서 연속기로 들어가고, 앉아 강킥에서의 캔슬로 다운공격 또한 가능하므로 앉아 약킥 - 앉아 중킥 대신 사용할 수도 있다 (다운회피를 잘 하는 상대라면 그만 두자). 상대가 화면 밖으로 나가버리면 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 수 없게 되는데, 그렇다고 다 맞기 전에 사용할 수도 없으니 딜레이드 하이퍼 콤보는 포기하는 것이 낫다.

추천 연속기

- 잡기 ⇨ 앉아 약K, 중K ⇨ 데스바이트
- (구석 전용) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 착지 ⇨ 강P

루비하트

케이블과 함께 이 게임의 주인공이라고 할 수 있는 캐릭터로, 직업은 해적이다. 마력이 깃든 도구들을 이용해 싸운다고 하는데 보물상자에서 유령이 나오고 땅에서 물기둥이 솟는 건 그렇다고 쳐도 하늘에서 떨어지는 나무 상자에도 과연 마력이 깃들어 있는 것일까…. 어쨌거나 통상기 하나하나도 해적이라는 직업에 들어맞긴 하지만, 사용이 매우 힘든 캐릭터로 연속기를 노리는 것보다 상대의 움직임을 예측하거나 정신없이 밀어붙이는 것이 더 좋다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	↘+강K, 앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
슈발 첼(공중)	↓↘→+P 후 방향키+P (2번까지)
팬텀	↓↙←+K
슈프리마시온	↓↘→+K
라파르캐논	→↘↓↙←+P

하이퍼 콤보	
밀 팬텀	↓↙←+KK
팔트네일	↓↘→+KK
투르·드·마지	강K, 약P, ↓, 약K, 강P
플란델(공중)	↓↘→+PP 후 방향키 +P(4번까지)

기술설명

슈발 첼, 플란델

주로 사용되는 돌진계의 필살기로, 도중에 방향전환이 가능한 것이 특징이다. 에어리얼 레이브와 지상 연속기 모두에 사용해도 좋은 기술로, 방향전환을 2번까지 할 수 있다. 플란델은 슈발 첼의 강화판 하이퍼 콤보로 슈발 첼과 달리 붉은 색이고 (색깔은 별 관계없지만) 방향전환이 4번까지 가능하다. 상대가 맞았다면 방향전환을 빨리 해야 하는데, 조금이라도 늦는다면 상대가 방어할 수 있으며, 그러면 반격만이 있을 뿐이다. 만약 상대가 방어했다면 반대쪽으로 도망가도록 하자.

▲방향전환으로 추격타를 넣는다

팬텀, 밀 팬텀

사용하면 땅에 보물상자가 생긴다. 조금 후 상자 안에서 유령이 나오는데 상대가 유령에 맞는다면 데미지와 함께 유령이 상대에게 붙는다. 유령이 붙은 상태에서는 파워 게이지가 줄어드는데, 일정 시간이 지나거나 도중 루비하트가 한 대라도 맞는다면 유령은 사라진다. 유령이 나오는 동안 루비하트가 움직일 수 있는데, 어시스트 공격처럼 사용해두고 다른 공격을 하는 것이 가능하다. 밀 팬텀은 팬텀의 강화판으로 보이는 하이퍼 콤보로 유령이 상당히 많이 나오지만 상대에게 붙지는 않는다. 맞아도 중간에 방어되지만 방어되어도 결코 약하지는 않다.

▲웃고 있는 걸까? 저 유령은…

라파르캐논

해적이라는 직업에 맞는 기술로 보이는 필살기. 조그만 사슬달린 닻을 던져서 상대를 묶어버린다. 약은 앞으로 던지고 강은 위로 던지는데, 방향만 다른 것이 아니라 맞은 후의 공격도 다르다. 약은 상대를 끌어와 바로 앞에서 대포를 쏴서 데미지를 주고, 강은 상대를 묶은채로 떨어트려서 잠시 상대를 움직일 수 없게 만든다. 맞는다면 대시해서 연속기를 사용하도록 하자.

▲준비하시고~

▲쏘세요!

팔트네일

배를 소환한다. 배는 뒤에서부터 나오는데 이 때 돌진하는 배에 맞는다면 상대는 날아가 버리고 떨어질 때 대포를 쏜다. 보통의 장풍계 하이퍼 콤보라고 생각하면 되지만, 상대가 맞지 않는다면 배가 그냥 돌아가 버리므로 가드 데미지를 노리고 사용할 수는 없다는 것이 단점이다. 배리어를 콤비네이션에서 다른 캐릭터와의 상성도 좋은 편이다.

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	슈프리마시온(약)	슈프리마시온(약)	팔트네일
공격 보조 타입(β)	라파르캐논(강)	슈발 첼(강)	밀 팬텀
능력원호 타입(γ)	파워 업	슈프리마시온(약)	플란델

▲저 칼은 혹시 식칼인가?

투르·드·마지

이것이 바로 해적!! 상당히 재미있는 기술이지만 실용성은 거의 없다. 사용하면 상대에게 상자가 씌워지고 상자에 단검을 던지는, 어디선가 본 듯한 해적의 도박을 한다. 맞추고 나서 약펀치와 약킥이 각각 위, 아래로 단검던지기가 되는데, 제대로 맞추면 단검을 다시 던질 기회가 주어지지만 틀리면 그대로 끝나버린다. 많이 맞출수록 데미지가 올라가지만

▲상자는 누가 떨어트린 걸까

▲맞추면 2배

▲못맞추면 꽝!

그것도 4번 맞추면 끝으로 다 맞춰야만 다른 하이퍼 콤보와 비슷한 파워를 낸다. 게다가 방어가 가능하고 공중에서 맞으면 단검던지기가 되지 않으므로 실용성은 매우 낮다. 그냥 도발기로나 사용하도록 하자.

추천 연속기

- 점프 강P ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 앉아 약K, 중K, 강P (에어리얼 개시)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 슈발 첼 or 플란델(↑↑↑↓)
- 점프 약K, 중K ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 약P, 중P, 강P ⇨ 앉아 강K ⇨ 슈프리마시온(강) ⇨ 대시 ⇨ 점프 강P ⇨ 플란델 (다운회피 가능)
- (구석 전용)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 플란델(↑↑↓↓) ⇨ 앉아 약P, 중P ⇨ 플란델

장기에프

스트리트 파이터의 캐릭터들이 끼는 캡콤 게임에는 언제나 나온다 라는 이미지의 장기에프. 이번에도 잡기들은 여전히 엄청난 파워를 자랑해 일부 파워캐릭터 선호 유저(사실은 레슬마니아?) 들로부터 호평(?)을 얻고 있다. 장기에프는 이 게임에서 방어력이 가장 좋은 캐릭터로 그런 만큼 매우 느리다. 대시보다도 슈퍼점프 플라잉 바디 프레스와 배니싱 플랫이 더 빠를정도. 메카장기에프로 변신할 수도 있어 상당히 재미있는 캐릭터.

특수기 & 특수능력	
플라잉 바디 프레스	(공중에서) ↓ + 강P
에어리얼 게시기	↘ + 강P, 많이 중P, (근접해서) ↓↙← + 약P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
더블 래리어트(공중)	PP
퀵 더블 래리어트(공중)	KK
배니싱 플랫	→↓↘ + P
에어리얼 러시안 슬램	→↓↘ + K
플라잉 파워 봄	←↙↓↘→ + K
스크류 파일드라이버(공중)	(근접해서) 레버 1회전 + P
(아이언 바디시)	
워커 & 파이어	↓↘→ + P

하이퍼 콤보	
파이널 아토믹 버스터	레버 1회전 + PP
울트라 파이널 아토믹 버스터(LV 3)	(근접해서) 레버 1회전 + KK
아이언 바디	←↓↙ + KK
(아이언 바디시)	
시베리안 블리저드	레버 1회전 + KK

기술설명

더블 래리어트 ,퀵 더블 래리어트

대부분이 잡기 필살기인 장기에프로서는 상당히 유용한 필살기이다. 언제나 그랬듯이 발동순간부터 공격판정이 있고, 상대의 공격을 약간 회피하는 것이 가능하다. 더블 래리어트는 4히트의 기술로 3히트 째에 파이널 아토믹 버스터를 사용한다면 상대는 피할 수가 없다. 퀵 더블 래리어트는 회전시간이 더 짧고 1히트뿐이므로 4번을 전부 맞추기 힘들 때에 사용하면 좋다(주로 공중에서).

▲빙글빙글 돌려 돌려~

배니싱 플랫

언제나 걷는 것보다 빠르다는 이유로 자주 사용되어 왔던 필살기이다. 사용하면 앞으로 순식간에 이동하며 불타는 손으로 때린다. 이동하는 것이 빠르므로 상대에게 맞지 않도록 사용한 후 잡기 기술을 사용해도 잘 통한다. 연속기로 사용할 수도 있지만, 주로 손으로 장풍계 필살기를 무효화시키는 것이 가능한 것을 이용, 타이밍을 맞춰 사용해서 상대 앞까지 이동한 후 스크류 파일드라이버 등의 잡기 기술을 사용하는 것을 추천한다.

▲불타는 손바닥

플라잉 파워 봄

당당하게 걸어가서 상대를 잡아버린다. 걷는 동안에는 슈퍼 아머 상태이므로 장기에프의 방어력을 믿고 사용해도 좋을 정도이다. 다만, 중간에 공격받아서 약간씩 밀려나는 것을 반복하다가 결국 잡지 못하면 손해이므로 어느 정도 가까이에서 사용하는 것이 좋다. 기본 잡기가 가능할 정도의 거리에서는 파워가 약간 더 센 아토믹 스플렉스로 바뀐다. 다른 시리즈와 달리 레버 1회전이 아니므로 더 쉽게 사용할 수 있게 되었으니, 잡기 위주로 싸운다면 이것을 주로 사용하게 될 것이다.

▲맞아도

▲당당하게 잡는다(뻔뻔하다?)

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	더블 래리어트	더블 래리어트	더블 래리어트 강화판
잡기 원호 타입(β)	플라잉 파워봄	플라잉 파워봄	더블 래리어트 강화판
대공 잡기 타입(γ)	에어리얼 러시안 슬램	에어리얼 러시안 슬램	더블 래리어트 강화판

파이널 아토믹 버스터

플라잉 파워 봄과 마찬가지로 걸어가서 잡는데, 이동거리는 플라잉 파워 봄을 약으로 사용했을 때와 같다. 하이퍼 콤보이기 때문에 더블 래리어트에서 캔슬이 가능하므로 연속기로 노릴 수도 있다(히트수는 올라가지 않지만). 역시 걷는 도중 슈퍼 아머 기능이 있으므로 가까이에서 사용하면 피하기가 힘들어 진다. 울트라 파이널 아토믹 버스터는 LV 3 이지만 상당히 약한 편이고(LV3 치고는), 걸어가서 잡는 것이 아니라 제자리에서 그냥 잡기이기 때문에 사용하지 않는 것이 좋을지도… 체력이 거의 없을 때나 피니쉬 기술로 사용하는 것 외엔 사용하기 힘들다.

▲사람을 땅에 찍으면 폭발하는군

아이언 바디

메카 장기에프로 변신한다. 메카 상태에서의 변경점은,

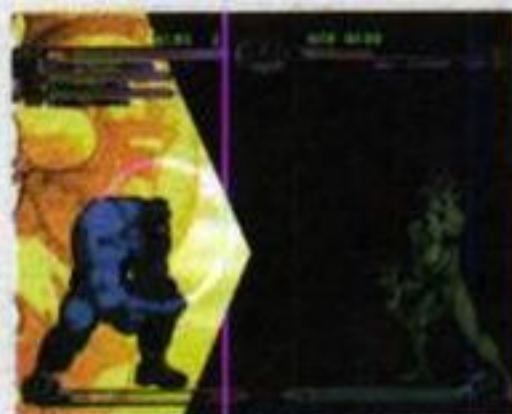
·방어 불가능

·슈퍼 아머

·울트라 파이널 아토믹 버스터와 배니싱 플랫이 없어진다.

·워커&파이어와 시베리안 블리자드를 사용할 수 있다.

·에어리얼 러시안 슬램의 점프거리가 짧아짐.

등이다. 방어가 불가능하므로 장풍계의 하이퍼 콤보를 가진 캐릭터(모리건이나 류, 바레타 등)를 상대로 한다면 거의 자살행위이다. 반면 스파이더맨 등의 캐릭터에게는 매우 효과적.

▲살색까지 변한다

▲그는 사실 달심의 추종자였다

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 에어리얼 러시안 슬램(약)
- 플라잉 바디 프레스(역가드) ⇨ 약P, 중P ⇨ 더블 래리어트 ⇨ 파이널 아토믹 버스터
- 약P중P ⇨ 배니싱 플랫

로그

「X-MEN vs 스파」에서 나왔던 괴력의 여인 로그. 왜 괴력인가는 X-MEN에 대해 조사해보면 알 수 있다. 로그가 특별히 변화한 것이라고는 상대의 필살기를 사용할 수는 없다는 것 정도일까? 변화한 것이 매우 적기 때문에, 예전에 로그를 해봤었다면 어렵지 않게 사용할 수 있다. 생각보다 긴 리치와 높은 방어력을 가진 로그는 잡기와 타격기의 이지선다가 주 전법으로 게임을 자신의 페이스로 이끌어 나가는 것이 매우 중요하다.

특수기 & 특수능력	
천마공인각(?)	(공중에서) ↓ + 강K
에어리얼 개시기	강K, 앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K
공중 대시	(공중에서) →→ or PP

필살기	
리피팅 펀치(공중)	↓↘→ + P
라이징 리피팅 펀치	→↓↘ + P
파워 다이브 펀치	→↓↘ + K 후 K
파워 드레인(공중)	↓↙← + K

하이퍼 콤보	
굿나잇 슈거	↓↙← + PP

기술설명

리피팅 펀치

앞으로 돌진하며 연속으로 주먹질을 해대는 필살기. 마지막에 약간 뜨며 어퍼컷을 하는데, 이 때문에 막히면 반격당하게 된다. 연속기로 간단하게 사용할 수 있고, 맞는다면 굿나잇 슈거로 연결할 수 있으므로 에어리얼 레이브를 사용하기 힘들다면 지상 연속기로 이것을 사용하도록 하자. 단, 약으로 사용했을 때에는 굿나잇 슈거로 잘 연결되지 않으므로 주의. 가드데미지는 약간 있지만 반격당하므로, 끝내기에나 사용해야 한다.

▲때리다가

▲어퍼컷한대로 저렇게 날아간다

라이징 리피팅 펀치

리피팅 펀치의 대공 공격 버전이다. 대각선 위로 돌진하며 공격한 후 땅으로 찍어버리는데, 대공기로 사용하려면 차라리 강킥이나 앉아 강펀치를 사용하는 것이 낫고 연속기로 사용하려면 리피팅 펀치가 낫다. 상대의 점프를 예측했다면 충분히 효과가 있지만 쓸 기회는 많지 않다. 대신 어시스트로 사용한 후 대시공격을 한다면 상당한 효과를 볼 수 있다. 이는 리피팅 펀치를 어시스트로 사용한 후 자신이 점프공격을 해도 마찬가지로, 공중과 지상에서 모두 공격하기 때문에 보통 방어하고 있게 되기 때문이다.

▲위쪽을 공격한다

파워 다이브 펀치

로그의 괴력을 실감할 수 있는 필살기이다. 사용하면 일단은 공중에 뜨는데, 이 때 킥버튼을 누르면 대각선 아래로 돌진한다. 가만히 놔두어도 일정 시간이 지나면 공격하는데, 취소는 불가능하다. 공격이 빠른 편은 아니므로 상대의 공격을 어느 정도 예측하고 사용해야 한다. 방어되어도 반격받을 위험은 없지만, 각도가 안맞아 완전히 빗나갔을 경우에는 반격당할 수 있으므로 적절한 타이밍에 공격해야 한다.

◀일단 뜨고

▲분신술까지 익혔다… 는 아니겠지

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	라이징 리피팅 펀치	라이징 리피팅 펀치	굿나잇 슈거
돌진공격 타입(β)	리피팅 펀치	리피팅 펀치	굿나잇 슈거
잡기원호 타입(γ)	파워 드레인	파워 드레인	굿나잇 슈거

▲이렇게 빗맞으면 반격당하기 쉽다

파워 드레인

로그의 가장 유용한 필살기이다. 앞으로 이동해서 잡는데, 이동거리는 그다지 길지 않지만 이동이 매우 빠른 편이고 발동시간도 짧다. 실패해도 경직시간은 짧은데, 대신 그 자체의 위력은 매우 약하다. 하지만 이것을 맞추면 공격력이나 방어력 등이 올라가므로 파워가 약해도 관계없다(사실 강하면 말이 안된다). 「X-MEN vs 스파」때 처럼 상대의 필살기를 얻는 것은 아니지만, 상대방의 캐릭터에 따라 공격력업, 방어력업, 스피드업, 슈퍼 아머를 얻게 된다. 아무 것도 얻지 못하는 캐릭터도 있다. 스피드업은 이동속도 외에 공격속도까지 올라가고(울버린과 같다), 슈퍼 아머는 방어할 수 없게 된다(에카장기에프).

▲파워 게이지 위에 타임 게이지가 생긴다

굿나잇 슈거

보통의 난무계 하이퍼 콤보로 리피팅 펀치 후에 넣을 수 있다. 한가지 특징은, 마지막의 공격을 보면 알겠지만 파워 드레인의 효과가 있다는 것. 배리어블 콤비네이션으로 사용하면 파워 드레인은 생략된다. 다른 캐릭터의 난무계와 비교했을 때 발동이 빨라 딜레이드 하이퍼 콤보로도 쉽게 사용할 수 있고, 연속기로도 사용 가능하다는 것이 큰 장점.

▲일단 띄우고

▲파워 드레인과 같다

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K ⇨ 리피팅 펀치(강) ⇨ 굿나잇 슈거
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 리피팅 펀치
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ↓+강K ⇨ 착지 ⇨ 파워 드레인

모리건

시리즈가 거듭될수록 위험해지는(?) 모리건. 무엇이 위험한지는 직접 확인해 보도록… 뱀파이어 세이버 이후로 리리스를 흡수해 버려서 더 이상 리리스가 나오지 않으니 리리스를 보고싶다면 모리건을 할 수밖에 없다. 전작과 달라진 점은 전혀 없는데다가, 뱀파이어 시리즈와도 크게 다르지는 않기 때문에 모리건이라는 캐릭터를 했던 사람이면 사용하기 쉬울 것이다. 상당히 안정되어 있기 때문에, 초보자에게도 적합한 캐릭터.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) ↑ or → or ↓ + PP
셸 피어스	(공중에서) ↓ + 강K
네크로 디자이어	↗ + 강P
미스테리어스 아크	→ + 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기	
소울 피스트(공중)	↓↘→ + P
세도우 블레이드(공중)	→↓↘ + P
벡터 드레인	→↘↓↙← + K

셸 킥	(공중에서) ↓↙← + K

하이퍼 콤보	
소울 이레이저	↓↘→ + PP
실루엣 블레이드	→↓↘ + PP
다크네스 일루전	↓↘→ + KK

기술설명

소울 피스트

장풍계의 필살기로 뱀파이어 시리즈에서 강화판으로 나가던 것이 여기서는 기본으로 나간다. 발동속도도 무난하고 사용 후의 경직시간도 길지 않으므로, 견제로 사용하기 좋다. 공중에서 사용하면 대각선 아래로 공격하는데, 각도도 매우 좋아서 공중이든 지상이든 최고의 견제기로 사용된다. 연속기로도 무난하게 사용가능하고, 어시스트로 사용할 때에도 상당히 안정되어 있다. 특별한 단점은 찾기 힘든 필살기.

▲느긋한 게임을 즐기고 싶다면 주로 사용하자

세도우 블레이드

대공기로 사용할 수 있는 승룡권계의 필살기로, 강으로 사용하면 상당한 거리를 전진하므로 상대가 점프하면 바로 사용해줘도 좋다. 공중에서 사용할 수 있지만 에어리얼 레이브로는 다른 것들이 좋으므로 공중에서 사용할 수 있다는 점은 잊어도 좋다. 어시스트로 사용해도 나쁘지는 않지만, 아무래도 소울 피스트에 비해서는 성능이 떨어진다. 배리어블 콤비네이션의 소울 이레이저도 그렇고….

▲승룡권과 같다면 말이 필요 없다

벡터 드레인

커맨드 잡기로 잡기 거리는 길지 않다. 모리건은 체인 콤보가 좋고 대시중 체인 콤보를 사용하는 것이 쉬우므로 대시 중에 체인 콤보를 시도하다가 가끔 대시 후 바로 벡터 드레인을 사용하면 효과적이다. 기본 잡기보다 강하므로 잡기를 사용할 타이밍에는 되도록 벡터 드레인을 사용하도록 하자.

소울 이레이저

장풍계의 하이퍼 콤보로 엄청난 빔을 발사한다. 연속기로는 사용할 수 없지만 게이지가 소모되는 시점에서 상대가 방어하고 있지 않았다면 피할 수 없을 정도로 빠르다. 거리조절을 잘 하면 데미지가 더 큰데, 무조건 멀거나 가깝다고 강한 건 아니다. 배리어블 콤비네이션에서 다른

◀박쥐가 합체하면 빔포

▲위아래의 조그만 빔을 잘 맞추는 것이 중요

어시스트 타입			
대공 공격 타입(α)	세도우 블레이드	세도우 블레이드	실루엣 블레이드
슈팅 타입(β)	소울 피스트	소울 피스트	소울 이레이저
밸런스 타입(γ)	소울 피스트	세도우 블레이드	실루엣 블레이드

캐릭터와의 상성이 좋은 편이므로 어시스트 타입은 주로 β를 선택하게 될 것이다.

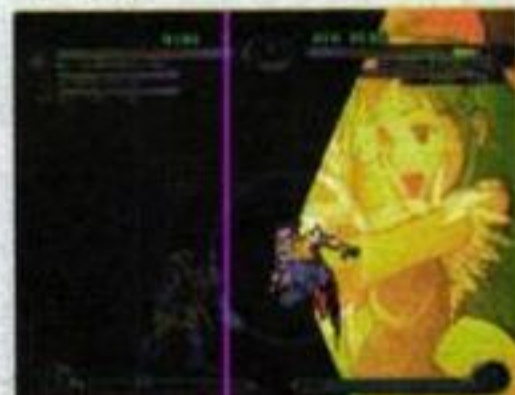
실루엣 블레이드

리리스가 대신 공격해주는 하이퍼 콤보. 가까울수록 히트수가 늘어나며, 발동속도는 빠른 편이다. 강공격 후에 연속기로 사용할 수 있지만 아주 가깝지 않으면 맞지 않는다. 약킥 - 강펀치의 2히트 체인 후에 사용하면 무난하게 연속기로 이을 수 있으므로, 대시 약킥 - 강펀치를 습관화하도록(비록 에어리얼 레이브보다 약하다고 해도 이게 더 멋있다). 상대가 구석에 있으면 제대로 맞지 않고, 배리어블 콤비네이션으로도 어느 정도 쓸만하지만 소울 이레이저에 비해서는 성능이 떨어진다.

▲팡 속에는 리리스 공장이?

▲볼링핀이 없어서 만족하는 것일까

다크네스 일루전

난무계의 하이퍼 콤보. 판정은 매우 좋지만 연속기로는 넣기가 힘들다. 딜레이드 하이퍼 콤보로는 쉽게 맞출 수 있긴 하지만 상대와의 거리가 가깝지 않으면 역시 맞지 않는다(장풍계 후에는 사용하지 말 것). 겨우 맞을 정도의 거리에서 사용하면 종종 맞는 경우도 있다. 상대의 공격에 맞춰서 사용하는 것이 포인트.

▲공중에 뜨기 때문에 하단공격은 전혀 맞지 않는다

▲포켓파이터에선 리리스가 나오던데…

추천 연속기

- 약K, 중P ⇨ 실루엣 블레이드
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- (구석 전용)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K ⇨ 착지 ⇨ 약K ⇨ 점프 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K

오메가레드

뱀같은 코일을 휘두르고 다니는 오메가레드. 뭔가 강해 보일 듯 하지만 그다지 좋은 점은 찾기 힘들다. 빠른 통상기가 적고 하이퍼 콤보도 실용성이 적기 때문에, 접근전에 매우 불리하다. 코일을 사용한 긴 리치로 싸워야 하는 캐릭터로, 상대의 공격을 어드밴싱 가드로 튕겨내는 것이 중요하다. 익숙해지면 카보나디움 코일과 오메가 스트라이크만으로 상대를 움직이기도 힘들게 만드는 것이 가능하다. 오메가레드를 잘 하려면 다른 캐릭터에 비해 상당히 많은 시간을 투자해야 할 것이다.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or PP
에어리얼 개시기	중P, ↘+ 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
카보나디움 코일	↓↘→ + P
공중 카보나디움 코일	(공중에서) ↓↘→ + P or K
에너지 드레인	코일 히트중 P 연타
데스 팩터	코일 히트중 K 연타
오메가스트라이크	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
오메가 디스트로이어	↓↙← + PP
카보나디움 스매쉬	(공중에서) ↓↙← + PP

기술설명

카보나디움 코일

코일을 던져서 상대를 감아버린다. 약펀치는 앞, 강펀치는 대각선 위, 펀치 두 개를 동시에 누르면 수직 위로 던지는데, 던지는 도중 버튼을 한 번 더 누르면 코일을 던지다 말고 회수한다. 상대가 점프로 피해버리거나 실수로 위로 던졌을 때 취소하도록 하자. 카보나디움 코일은 공중에서도 사용할 수 있는데, 이 때 펀치버튼은 지상과 같고 약킥은 앞, 강킥은 대각선 아래, 킥 두 개를 동시에 누르면 수직 아래로 던지게 된다. 히트하면 상대가 코일에 감기게 되며 이 후에 펀치 버튼을 연타하면 에너지 드레인이, 킥 버튼을 연타하면 데스 팩터로 이어진다. 에너지 드레인은 체력을 흡수하는 필살기인데, 오메가 레드의 체력 게이지중 빨간색인 부분만 회복할 수 있다. 데스 팩터는 상대의 파워 게이지를 흡수한다. 또, 코일 히트중 방향키 + 버튼으로 상대를 던져버릴 수 있는데, 에너지 드레인이나 데스 팩터 중에도 사용할 수 있으므로 코일이 히트한다면 버튼을 연타하다가 적당한 타이밍에 방향키만 눌러주면 된다. 너무 오랫동안 에너지 드레인과 데스 팩터를 사용하고 있으면 코일이 그냥 풀려버리므로 타이밍을 잘 맞추어야 가장 큰 데미지를 줄 수 있다.

▲공중에 있다고 달려오다가는 이렇게

▲맞는다면 일단은 연타다

▲적당한 타이밍에 던지기

오메가 스트라이크

코일을 땅에 고정시킨 채로 발차기를 하며 날아간다. 화면 끝에서 사용해도 갑자기 화면 중앙에서부터 나오는 듯한 느낌을 줄 정도로 리치가 길다. 약킥은 앞, 강킥은 대각선 위, 킥 두 개 동시로 수직 위쪽으로 날아간다. 도중에 ↓ + K 로 중단할 수 있으며 이 때 떨어지면서 공중 공격이 가능하다. 또, 도중에 ← + K 로 원래의 자리로 되돌아갈 수 있으므로 원거리에서 코일과 섞어 사용하면 상대가 접근하는 것조차 허용되지 않는다.

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
잡기원호 타입(ε)	카보나디움 코일(약)	강P	오메가 디스트로이어
대공 공격 타입(β)	오메가스트라이크(중)	오메가스트라이크(중)	오메가 디스트로이어
지상 공격 타입(γ)	↙ + 강K	앉아 강P	오메가 디스트로이어

▲실패하면 되돌아오자

오메가 디스트로이어

코일을 양손에 들고 정신없게 휘두른다. 예전 X-MEN 때의 파워는 어디로 갔는지 지금은 매우 약한 편이다. 화면 끝까지 공격할 수 있지만 끝에서는 매우 약하고, 가까이에서 사용해야 보통의 파워라도 낼 수 있다. 상대가 구석일 때 가까이에서 사용하면 그나마 보통보다 약간 강한정도 위력이 나온다. 연속기로 사용하기에는 무리이지만 그럭저럭 사용할 만 하다. 배리어를 콤비네이션으로 사용하려면 다른 캐릭터중 돌진계 하이퍼 콤보가 없어야 좋다.

▲일단 준비

▲정신없게 휘두른다

카보나디움 스매쉬

보통의 난무기술로 공중에서만 나간다는 특징이 있다. 키가 큰 캐릭터는 지상에 있어도 맞출 수 있긴 하지만 연속기로 사용하기도 매우 힘들고 그냥 사용해도 방어당하는 경우가 더 많다. 가끔 상대의 의표를 찌르는 공격으로나 사용하면 좋다. 공중에서만 사용하기 때문에 딜레이드 하이퍼 콤보로 이용할 수 없다.

▲공중 대시와 같다

▲마무리는 코일로 던지기

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P ⇨ 카보나디움 코일(중K)
- 약K, 중K, 강P ⇨ 오메가 스트라이크

스트라이더 비룡

추억의 게임 「스트라이더 비룡」의(2도 나왔지만…) 바로 그 비룡이다. 칼질 한 번으로 모든 것을 절단해버리는 듯한 그 느낌도 여전하다. 전작에도 있었던 캐릭터로, 변화한 것은 중공격버튼이 없어져 바쥬라의 위치가 2개로 줄었다는 것과 강펀치에 맞으면 날아간다는 것 정도이다. 그다지 달라진 점 없이 여전히 빠른 대시와 빠른 공격으로 대충해도 강한 캐릭터에 속하는데, 사용하기 쉬운 것만은 아닌 캐릭터로, 어느 정도의 연습을 해야한다.

특수기 & 특수능력	
슬라이딩 킥	↘ + 강K
2단점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
아메노무라쿠모	↓↘→ + P
엑스칼리버	(공중에서) ↓↘→ + P or K
그람(공중)	→↓↘ + P or K
바쥬라	↓↙← + P
워프	←↓↙ + P or K
포메이션A	↓↘→ + K
포메이션B	←(Hold) → + P
포메이션C	←(Hold) → + K
벽타기	↓↙← + P

하이퍼 콤보	
우로보로스	↓↘→ + PP
라그나로크	→↓↘ + PP
레기온	↓↘→ + KK

기술설명

아메노무라쿠모

비룡이 앞으로 달려가서 상대를 벤다. 다운공격이 가능하지만, 사용 후 빈틈이 크고 대시공격보다 느리기 때문에 기습으로도 사용하기 힘든 연속기 전용 필살기이다.

▲다운공격도 가능

엑스칼리버

아메노무라쿠모가 지상이라면 이것은 공중. 공중에서 돌진하며 공격하는데 버튼에따라 방향이 다르다. 연속기로는 약펀치로 사용하는 것이 가장 좋다.

그람

사이퍼를 휘둘러 적을 공격한다. 순간적으로 먼 거리까지 공격하므로 견제기로 사용하며, P는 위, K는 아래를 공격하지만 큰 차이는 없다. 공중에서는 P로만 사용 가능.

▲파워업 아이템을 얻으면 공격거리가 길어졌었다…

바쥬라

비룡이 사라졌다가 위에서 나타나서 발로 적을 공격한다. 잠시 없어지므로 상대의 공격을 회피 할 수 있지만 위치를 잘 맞추지 못하면 빗맞는 경우가 많다. 약은 왼쪽, 강은 오른쪽을 공격한다.

◀버튼을 잘못누르면 빗맞는다

워프

공격이 아닌 단순한 이동기술이다. 버튼에 따라 나오는 위치가 다르고 바쥬라와 같이 잠시 사라지기 때문에 공격을 회피할 수 있다.

포메이션A

비룡의 충실한 하인인 개와 새를 불러내는 기술. 약은 개, 강은 새이다. 개는 화면 끝까지 공격이 가능하고 새는 위쪽을 공격하므로, 상대의 점프를 예측한다면 대공기로 사용할 수도 있다.

포메이션B

한 번 쓰면 옵션을 불러내고 두 번째 쓸 때에는 옵션을 날려서 공격한다. 포메이션A보다 빠르지만 먼저 옵션을 만들어야 한다는 것이 단점.

▲불타는 옵션… 인가

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	아메노무라쿠모	아메노무라쿠모	레기온
변칙 공격 타입(β)	바쥬라	바쥬라	레기온
슈팅 타입(γ)	포메이션A(강)	포메이션A(강)	레기온

포메이션C

위쪽에서 폭탄을 떨어트린다. 발동이 매우 늦어서 보통 그 전에 공격당하게 된다. 상대가 슈퍼점프를 했을 때 사용하면 가끔 효과를 볼 수도 있다. 실수로 나가는 경우가 더 많다.

벽타기

뒤쪽의 벽에 붙어서 벽을 타고 위아래로 이동할 수 있다. 벽에 붙은 채로 P로 사이퍼로 공격, K로 상대쪽으로 날아가며 공격, ↓+K로 슬라이딩 공격을 할 수 있다. ←→를 입력하면 반대쪽 벽으로 날아가서 반대쪽 벽에 붙는다.

◀스트라이더 비룡의 영수에 젖는 기술

우로보로스

옵션을 두 개 불러낸다. 옵션은 비룡의 주위를 회전하는데 옵션 자체에 닿는 것만으로 공격이 된다. 펀치를 누르면 옵션도 따라서 공격을 한다. 주로 접근전에서 사용하는 것이 효과가 크며, 멀리서 사용 후 워프로 방어 방향을 바꾸는 방법도 있다.

라그나로크

비룡난무(?). 달려가서 난무를 하는데 막혀도 먼저 잡는 경우가 더 많을 정도로 빈틈없는 기술. 연속기로 사용할 수는 없지만, 처음부터 잡기를 노리고 사용할 수도 있다.

▲멋은 있는데… 맞추기가 힘들다

레기온

수많은 개와 새들을 부른다. 발동이 느려서 연속기로 사용할 수는 없지만 범위가 넓고 히트수가 많기 때문에 가드데미지를 노리고 사용할 수도 있다. 우로보로스와는 반대로 원거리용.

▶동물의 왕국

추천 연속기

- 점프 강P, 강K ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 앉아 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 아메노무라쿠모 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K 엑스칼리버(약P)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중P, 중K ⇨ 이단점프 ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 엑스칼리버(약P)

스톰

X-MEN의 또다른 리더라고 불린다는 스톰. 바람과 번개를 자유자재로 다룬다고 했었던가… 어쨌든 스톰은 그 힘을 이용해 「날 수 있는」캐릭터이다(서있는 것도 약간 떠있는 상태). 스톰의 기술설명을 보면 약체캐릭터라고 생각되기 쉬우나, 절대로 그렇지 않다. 다른 캐릭터에 비해 공중에서 매우 자유롭다는 것과, 엄청난 통상기들로 인해 오히려 강한 캐릭터에 넣어도 될 정도. 하지만 공중을 제압한다는 것은 말만 쉬울 뿐, 사실 상당히 어려우므로 무턱대고 스톰을 하려하지 말 것.

특수기 & 특수능력	
비행	↓↙← + KK
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
상단펀치	(공중에서) ↑ + 중P
하단펀치	(공중에서) ↓ + 중P
에어리얼 개시기	강K , 앉아 강K , 앉아 강P

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
휠 윈드(공중)	↓↘→ + K
라이트닝 어택(공중)	방향키 + 약K + 강P
더블 타이푼(공중)	→↘↓↙← + K
라이트닝 · 스피어	(공중에서) ↓↙← + P

하이퍼 콤보	
라이트닝 스톰(공중)	←↙↓↘→ + PP
아이스 스톰	↓↙← + PP

기술설명

휠 윈드

예전부터 있었던 장풍계의 필살기로 다른 캐릭터들과 비교했을 때 발동이 상당히 느린 편이다. 다운공격이 가능하긴 하지만 강의 경우엔 연속기로도 들어가지 않을 정도의 속도이기 때문에 큰 효과를 보기는 힘들다. 약으로 사용하면 중공격 후 연속기로 들어가므로 언제나 약으로 사용하도록. 공중에서 상대가 대시로 들어오지 못하는 높이로 사용한다면 상당한 효과가 있다. 공격 판정이 넓기 때문에 어시스트로 사용할 때에는 상당히 좋은데, 이 때 스톰이 공격받는 것에 주의해야 한다.

▲3개씩이나 된다

라이트닝 어택

돌진계의 필살기. 어떤 방향으로든 사용할 수 있고, 방향전환을 2번까지 할 수 있다. 연속기로 사용 가능하고, 라이트닝 어택을 캔슬해서 라이트닝 스톰을 사용해도 맞으므로 상당히 실용성 있는 필살기이다. 에어리얼 레이브의 마지막에 사용해도 좋고 또 그 이후에 라이트닝 스톰을 사용해도 된다. 루비하트와 마찬가지로 막히면 반격당하게 되므로 상대가 방어했다면 반대방향으로 다시 사용하자. 어시스트로 사용하면 뒤에 있든 앞에 있든 관계없이 상대쪽 끝까지 날아가는데, 이 때 스톰이 공격당하는 경우가 많다(휠 윈드보다 더 심하다).

▲아래로도 사용 가능

더블 타이푼

상대의 발 아래에서부터 하늘 꼭대기까지를 공격한다. 하지만 발동이 너무 느려서 아무도 맞아주지 않는 필살기. 절대로 그냥 사용해서는 안되고, 상대가 쓰러져 있을 때에나 사용해주면 된다. 또, 비행상태 등의 상대가 공격하기 힘든 상황에서도 사용할 만하다. 휠 윈드보다 더 위험한 기술로 만약 상대가 맞는다고 예상했다면 아이스 스톰을 사용해도 좋다(하이퍼 캔슬로 쓰는 것은 아니다).

▲여기까지 1초이상 걸린다

라이트닝 · 스피어

장풍계의 필살기로 공중에서만 사용할 수 있는 것이 특징. 약은 대각선 아래, 강은 앞으로 나간다. 위력이 약하지만 휠 윈드에 비해 빠르고 대각선 아래로 내려간다는 게 장점. 비행상태에서 견제로 사용하기에 좋다.

▲약하지만 빠르다

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	휠 윈드(강)	휠 윈드(강)	라이트닝 스톰
이동 공격 타입(β)	라이트닝 어택	라이트닝 어택	라이트닝 스톰
변칙 공격 타입(γ)	더블 타이푼(강)	더블 타이푼(강)	아이스 스톰

라이트닝 스톰

거의 화면 전체를 공격하는 하이퍼 콤보로 상대와의 거리가 가까울수록 강하다. 아이스 스톰에 비해 발동이 빠르고 연속기로 사용할 수도 있다. 상대가 슈퍼점프를 했다가 내려올 때에 사용하면 가끔 맞출 수도 있고, 방어한다고 해도 가드 데미지가 어느 정도 있으므로 상당히 쓸만하다. 공중에서도 사용할 수 있으므로 비행상태에서 사용해도 좋다.

▲검은머리 스톰

아이스 스톰

이것 역시 거의 화면 전체를 공격한다. 사용하면 일단은 스톰이 공중에 떠서 뒤로 가는데, 어느 정도 가다가 갑자기 발동된다. 공격시간이 매우 짧아서 딜레이드 하이퍼 콤보를 중간에 사용하기는 약간 힘들고, 스톰이 대기중일 때에는 발동이 느리므로 역시 사용하기 힘들다. 배리어블 콤비네이션도 마찬가지로 대기중일 때 공격이 상당히 늦고, 사용중일 때에는 공중에 떠서 뒤로 간 후 사용한다. 어느 쪽이건 사용하기는 힘들지만 라이트닝 스톰에 비해 가드 데미지가 크고 상대가 눈치채기가 더 힘들다는 장점이 있다.

▲커맨드를 입력하면 이렇게

◀뒤로 가서

▲얼음 세례

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 라이트닝 어택 * 2 ⇨ 라이트닝 스톰
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↗) ⇨ 약P, 약K, ↑+중P, 중K ⇨ 라이트닝 어택 * 2 ⇨ 라이트닝 스톰
- 약K, 중K ⇨ 휠 윈드(약) ⇨ 라이트닝 스톰

손손

85년 이후 동네 문구점 앞 30원 오락기에서도 볼 수 있었던 게임 「손손」. 그 게임의 주인공인 손손을 사용할 수 있는 것이다(사실 그 자손이라는 것 같지만…). 추억의 게임의 추억의 캐릭터이니, 고전게임 매니아라면 꼭 선택해보자. 혹시나 「손손」이 어떤 게임인지 알고싶다면 캡콤 제네레이션3집을 빌려서 해보자(이 게임을 알아보기 위해 구입한다면 말리고 싶다). 손손은 몸집이 작고 공격력이 약한 편으로, 연속기를 잘 쓰지 못하면 상당히 약하다. 확실하게 연습한 후에 사용하자.

특수기 & 특수능력	
벽 달리기	↓↙← + K 후 K
포복전진	←↙↓↘→ + K
공중대쉬	(공중에서) →→ or ←←
에어리얼 개시기	앉아 강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
자원무(공중)	↓↘→ + P
풍절참(공중)	P버튼 연타
제천연격(공중)	→↓↘ + P
금은 호리병	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보	
천지통관(공중)	↓↘→ + PP
POW	↓↘→ + KK
원왕	↓↙← + PP 후 P or K

기술설명

자원무

머리카락으로 원숭이를 만들어 날리는 것으로, 3마리가 날라간다. 장풍계의 필살기로 3히트인데, 3대를 모두 맞아야 제대로 위력이 나온다(한대만 맞는 경우는 거의 없지만). 연속기로는 제천연격을 사용하면 되니, 이것은 견제기로나 사용하면 좋다.

▲물고기같이 날아가는 원숭이로군

풍절참

봉을 회전해서 공격하는 것으로 연속기를 사용하기 힘든 이들을 위해 있는 필살기같다. 펀치를 연타하는 것만으로 간단히 연속기가 가능하다. 연타를 계속한다고 계속 이어지는 것은 아니고, 한 번에 4히트밖에 낼 수 없다.

▲정면에서 보면 어지러울까

제천연격

위쪽으로 상승하며 공격하는, 승룡권과 같다고 보면 되는 필살기이다. 하지만 대공기로 사용하기보다는 주로 연속기로 사용하는 것이 좋다. 공중에서도 사용가능하므로 에어리얼 레이브의 마지막 공격으로도 가능하며, 제천연격을 캔슬해서 천지통관을 맞추는 것도 가능하다. 연속기로 천지통관을 사용할 때 너무 빨리 캔슬해버리면 천지통관이 제대로 맞지 않으므로 주의.

금은호리병

타격잡기 필살기로, 어느 정도 상대의 공격을 무시하는 것이 가능하지만 실패했을 때 경직시간이 너무 길다. 연속기로 잇는것도 힘들지만, 상대의 대시를 예측하고 사용하면 효과를 볼 수 있다. 이 때 상대가 점프해버리면 각종 연속기에 맞게되므로 사용할때는 각오를 단단히 하도록.

◀요리는 즐거워

▲그릇을 잘못써서 폭발했나

천지통관

여의봉을 하늘 위로 던져서 거대화 시킨 후 찍어버린다. 바로 앞을 공격하지만 봉이 매우 커서 화면끝에서 사용했을 때 중앙까지는 공격할 수 있다. 봉이 내려오는 위치에는 전부 공격판정이 있으니, 대공기로도 사용 가능하다. 공중에서도 사용할 수 있으므로, 제천연격에서의 연속기로 사용하는 것이 가장 좋다. 천지통관은 총 5히트로, 마지막이 가장 강하므로 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 때에는 마지막까지 전부 맞춘 후에 사용해야 한다.

▲그 조그맣던게 이렇게 크게

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
회복 타입(α)	체력회복	풍절참	원왕
슈팅 타입(β)	자원무(강)	자원무(약)	원왕
대공 공격 타입(γ)	제천연격(강)	제천연격(약)	천지통관

POW

캡콤의 초기 게임들에는 POW라는 아이템이 있는데, 이것은 화면 안의 모든 적들을 아이템화 시키는 것으로 「블랙드래곤」에서는 모든 적이 돈이 되었고, 「손손」에서는 먹을 것(점수아이템)으로 바뀌었다. 그 POW라는 것을 날리는데, 이것에 맞으면 상대는 과일로 변한다. 그리고 상대를 먹어버리는 하이퍼 콤보로 상당히 재밌는 기술이지만, POW가 완전히 없어질 때까지 움직일 수 없기 때문에, 방어되면 무조건 반격당한다는 치명적인 단점이 있다. 가끔 목숨을 걸고 사용하거나, 도발을 하고 싶을 때에나 쓰면 된다.

◀추억의 아이템 POW

◀잘먹겠습니다아~

원왕

손손이 거대한 원숭이로 변신한다. 펀치를 누르면 주먹으로 공격하고, 킥을 누르면 입에서 괴광선이 나가며(모 만화의 주인공 아들같은 느낌), 입에서의 괴광선은 방향키로 3방향 조절이 가능하다. 변신 상태에서는 슈퍼 아머가 되므로, 빔계열의 하이퍼 콤보에 매우 약하다. 케이블, 사이클롭스, 류의 팀에게 배리어블 콤비네이션 한방으로 거의 죽을 정도. 파워는 매우 강해지는데, 3번정도밖에 공격할 시간이 없으므로 사용하지 않는 편이 좋다.

▲드○○볼에 나오는 누구와 비슷한데

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K, 강P ⇨ 제천연격 ⇨ 천지통관
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 제천연격
- 약K, 중P ⇨ 앉아 강P ⇨ 자원무 ⇨ POW (다운회피 가능)

슈마고라스

「마벨 vs스파」의 눈괴물 슈마고라스가 돌아왔다. 얼핏 문어로 착각하기 쉬우나(특히 특수기인 석화를 사용하면), 다리가 6개밖에 없으므로 문어라고는 하지 말자. 하나밖에 없는 눈이 뭔가 강한 인상을 주는 슈마고라스는, 사실은 눈이 강한 게 아니라 흐물흐물한 슈마고라스의 몸 자체가 강하다고 생각된다. 생긴 게 이상해서 약한 캐릭터로 생각하는 사람이 의외로 많은데, 주변에 이런 친구가 있다면 그러한 생각을 깨주도록 하자.

특수기 & 특수능력	
처올리기	(공중에서) ↑ + 강P
석화	(공중에서) ↓ + 강K
에어리얼 개시기	중K , ↘ + 강K
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
미스틱 스테어	←(Hold) → + P
미스틱 스매쉬(공중)	←(Hold) → + K
디바이터 리제이션	(근접해서) →↘↓↙← + K

하이퍼 콤보	
카오스 디멘션(LV 3)	↓↘→ + PP 후 강P
하이퍼 미스틱 스매쉬	↓↘→ + KK

기술설명

미스틱 스테어

장풍계의 필살기로 6개의 눈을 발사한다. 눈이 6개이므로 당연히 6히트이며 히트되면 상대에게 눈이 달라붙게 된다. 이것은 일정시간이 지나면 폭발하는데, 방어할 수 없고 폭발만의 위력도 센 편이다. 단, 눈이 붙어있는 동안에 슈마고라스가 공격당하면 붙어있던 눈들이 없어진다. 또, 그 상태에서 캐릭터를 교체해버리면 눈은 폭발하지 않는데, 그걸 노리고 계속 방어하고 있다가 상대가 배리어블 어택으로 캐릭터를 교체하면 연속기를 넣어주는 것도 좋다. 교체하지 않는다면 상대는 공격을 해야 하므로 접근하게 되는데(아이스맨이나 Dr. 둠 등을 제외하고), 이 때 카오스 디멘션을 사용하는 것도 좋은 방법. 눈이 붙어있는 동안에는 미스틱 스테어를 다시 사용할 수 없고, 화면 끝까지 공격하는 것은 아니지만 단점보다 장점이 훨씬 많으므로 주력기술로 사용하자. 6히트이므로 가드데미지도 상당하다. 어시스트로 사용할 때에는 눈이 붙지 않는다.

▲6개의 눈

▲눈이 붙어있는데 불편하지 않을까

▲일종의 시한폭탄

미스틱 스매쉬

▲탄력있어 보이는 공

포물선을 그리며 마치 공처럼 튕기듯 날라가는 필살기로, 대공기로 사용할 수도 있지만 공중가드되면 반격당할 위험이 있다. 5히트로 가드데미지도 꽤 있고, 무엇보다도 역가드를 노릴 수 있다는 것이 장점. 모으기 계열이라 연속기로 사용하기에는 어려움이 있지만 가끔씩 역가드를 노리며 사용하면 효과적이다. 어시스트로 사용할 때에는 반격당하는 것에 주의.

디바이터 리제이션

커맨드 잡기이지만 잡기 거리가 너무 짧다. 약공격 캔슬로 연속기 비슷하게 넣을 수는 있지만, 다른 기본기들에 비해 짧아서 상대에게 상당히 접근해야 한다. 슈마고라스는 강공격의 긴 리치를 이용하는 전법이 좋으므로 그다지 쓸 기회가 많지 않다. 하지만 기본 잡기보다는 강하므로 만약 잡아야 할 상황에서는 이것을 사용하는 것이 좋다.

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	미스틱 스테어	미스틱 스테어	하이퍼 미스틱 스매쉬
이동 공격 타입(β)	미스틱 스매쉬	미스틱 스매쉬	하이퍼 미스틱 스매쉬
밸런스 타입(γ)	미스틱 스테어	미스틱 스매쉬	하이퍼 미스틱 스매쉬

하이퍼 미스틱 스매쉬

미스틱 스매쉬는 자신이 날아가는 것이지만 이것은 자신을 분열시켜서 여럿을 날리는 공격이다. 본체는 가만히 있기 때문에 장풍계의 하이퍼 콤보와 크게 다를 것이 없다. 히트수는 약 10히트정도로, 가드 데미지를 노리는 것도 좋다. 연속기로는 사용하기 힘들고, 범위가 넓은 것을 이용해 한 번씩 찔러 보기용으로 사용하는 것이 적당하다.

▲슈마고라스는 이렇게 번식했다

▲일끔

카오스 디멘션

슈마고라스는 상당히 강한 캐릭터에 속하는데, 가장 큰 이유는 이 카오스 디멘션이 있기 때문이다. LV 3의 하이퍼 콤보로 다른 캐릭터의 LV 3 하이퍼 콤보들 중에서 톱클래스의 파워를 가지고 있다. 카오스 디멘션은 잡기인데, 사용하면 일정시간 동안 강펀치가 잡기 버튼으로 바뀐다. 이것에 잡히면 한방에 에너지가 거의 절반 정도 없어진다. 잡기 거리도 상당히 길고, 공중에서도 잡을 수 있으며, 앉은 상태에서도 버튼한번으로 간단히 잡을 수 있다. 게다가 잡기이면서도 연속기로 들어가는데, 연속기로 사용해도 위력이 전혀 줄지 않는다. 에어리얼 레이브에도 이용가능.

▲2HIT가 보이는가

추천 연속기

- 약K, 중P ⇨ 하이퍼 미스틱 스매쉬
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 공중 잡기
- (카오스 디멘션 상태)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

아밍고

거대한 선인장 괴물 아밍고. 사실은 자연의 수호자일지도 모른다. 각종 이상한 식물로 변신해서 사용자조차도 당황하게 만드는데, 의외로 상당히 강하다. 아밍고를 상대할 때에는 어디서 어떻게 나올지 모르는 공격에 당황하지 않도록…. 아밍고는 슈마고라스와 마찬가지로 겉모습만으로 캐릭터를 판단하면 안된다는 것을 느끼게 해줬다…

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 중P, 앉아 중K, ↘+강K, ↘+강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
바람의 외침(공중)	↓↘→+P
녹색의 환희	↓↙←+P
대지의 아들	↓↙←+K or ↓↘→+K

하이퍼 콤보	
식물의 장막	↓↙←+PP
태양의 혜택	↓↘→+KK

기술설명

바람의 외침

알 수 없는 식물로 변신해서 돌진. 모양은 이상하지만 연속기로 사용하기도 좋고, 사용 후의 빈틈도 적어서 어느 정도 남발해도 관계없는 필살기. 상대가 방어했을 때 아밍고가 잡아버리는 경우도 있을 정도로 틈이 없다. 물론 상대의 체인 콤보도 방어해낼 수 있다. 다만, 상대가 잡는 경우엔 잡기 풀기 이외엔 특별한 방법이 없다. 공중에서도 사용 가능하므로 에어리얼 레이브로 사용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 사용 후 공격당하지 않도록 지원해 주도록 하자.

▲먹음직스러운… 은 아닌 것 같고

녹색의 환희

아밍고가 둥글게 되어 포물선을 그리며 공격한다. 가까이에서 사용하면 역가드를 노리는 것이 가능하다. 이동거리가 짧은 편이기 때문에 대공기로 사용하는 것이 적당한데, 공중에서 방어한다고 해도 반격을 받지 않으므로 상대가 공중에 있을 때 이것을 사용하자. 단, 상대가 지상에서 방어한다면 반격을 받게 되므로 실수로라도 나가지 않도록 주의. 배리어를 카운터로 사용할 때에는 상대와의 거리가 가까울 때 사용하는 것이 좋다.

▲정말 자유자재로 변화한다

대지의 아들

▲무럭무럭 자라거라

두 개의 커맨드를 가진 기술이다. 사실 각각의 커맨드는 모양은 비슷하지만 약간씩 다르다. 일단 처음에 아밍고가 새싹(?)을 심는 것에서부터 꼬마 아밍고(?)가 나가는 것까지는 같지만 상대가 맞았을 경우 하나는 그냥 때리지만 하나는 상대를 잠시 잡고있는 효과가 있다. 잠시 잡고 있는 동안(매우 짧다)에 공격하면 연속기로 인정되므로 상대와 어느 정도 거리 차가 있을 경우에 견제기로서 사용해주면 좋다. 상대가 방어할 수 없지만, 꼬마 아밍고가 상대에게 공격받으면 없어진다. 두 가지를 동시에 사용할 수도 있으므로 어시스트 공격처럼 사용하도록 하자.

식물의 장막

이번에는 새싹이 아닌 꽃을 심는다. 꽃은 그대로 상대에게 다가가 상대를 아밍고쪽으로 던져주고 아밍고는 그걸 받아서 자신의 몸 속에 집어넣고 춤을 춘다. 꽃을 방어해버려도 되고 점프로 피해도 공격은 무효화된다. 대지의 아들 후에 사용하면 연속기로 들어갈 수도 있으므로 가끔씩 사용해도 나쁠 것은 없다. 그 외의 연속기로 사용은 불가능하니 파워 게이지가 있다면 태양의 혜택을 사용하는 것이 좋다.

▲저런 것도 꽃인가

▲세탁감을 세탁기에 던져 넣는 듯하다

▲삼바 데 아밍고?

▲의외로 울퉁이였군

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
회복원호 타입(α)	체력회복	녹색의 환희(강)	태양의 혜택
능력원호 타입(β)	방어력 업	바람의 외침(강)	태양의 혜택
밸런스 타입(γ)	바람의 외침(강)	녹색의 환희(강)	태양의 혜택

태양의 혜택

아밍고가 거대한 콩나무(?)로 변신한다. 위쪽으로만 공격판정이 있기 때문에, 가까이에서 사용하거나 대공기로 사용해야 한다. 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 때에는 구석에서 마지막에 사용하면 어느 정도 효과가 있지만, 배리어를 콤비네이션으로는 그다지 실용성이 높지 않다(멸살호나선과 춘일번이라면…).

▲콩나무 아밍고. 잭은 어디에?

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 바람의 외침
- 앉아 약K강P ⇨ 식물의 장막
- (구석 전용) 약P, 중P ⇨ 바람의 외침(약) ⇨ 앉아 약K, 중K ⇨ 에어리얼 레이브 (다운회피 가능)

DR. 둠

어딘가 모르게 악의 보스처럼 느껴지는 Dr.둠. 큰 몸집에서부터 뭔가 있을 것 같지만 상당히 약한 편이다. 아니, 약하다기보다는 사용하기가 매우 힘들다. 필살기들이 전부 원거리 공격밖에 없어서 근접전에서는 통상기를 사용해야 한다. 그러나 근접전에 사용할 통상기가 적다는 것이 문제이다. 그 때문에 몇 번 해보면 약체캐릭터라고 느끼겠지만, 상대와의 거리를 벌리면서 최대한 자신의 페이스로 밀고 나간다면 어느 정도 할만하다.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	중K , ↘ + 강K , 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
플라즈마 빔(공중)	↓↘→ + P
포톤 샷(공중)	→↘↓↙← + P
모레큘라 실드	→↘↓↙← + K

하이퍼 콤보	
일렉트릭 케이지	↓↘→ + PP
포톤 어레이(공중)	→↘↓↙← + PP
스피아 플레임	↓↘→ + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
변칙 공격 타입(α)	포톤 샷	포톤 샷	포톤 어레이
대공 공격 타입(β)	모레큘라 실드	모레큘라 실드	스피아 플레임
슈팅 타입(γ)	플라즈마 빔	플라즈마 빔	일렉트릭 케이지

기술설명

플라즈마 빔

손에서 거대한 빔을 쏘는 기술로 크기는 거의 진공 파동권과 비슷해 겉으로 보기에는 매우 강해 보이지만 실제로는 약한 필살기. 겉으로 보기에는 아이스맨의 아이스 빔과 비슷하게 상대의 장풍계 필살기를 뚫을 것 같지만 사실은 보통의 장풍계 필살기와 같아 류의 파동권과 같이 없어지기도 한다. Dr. 둠은 키가 큰데, 이 때문에 키가 작은 캐릭터가 앉아있으면 맞지 않는 경우도 있다. 대신 굵고 높고 빠르기 때문에 상대의 보통 점프를 차단할 수 있다는 장점이 있다. 플라즈마 빔을 공중에서 사용하면 대각선 아래로 공격하는데, 지면과의 각도가 너무 커서 맞추기가 상당히 힘들다.

▲드래곤볼인가

▲좀더 앞으로 공격할 수는 없나

포톤 샷 ,포톤 어레이

한꺼번에 여러 방향으로 장풍계의 공격을 한다. 플라즈마 빔과 다른 점은, 여러 대를 맞기 때문에 한 대만 맞아서는 위력이 매우 약하고 속도가 느리며 발동속도 또한 비교적 느리다는 것. 하지만 플라즈마 빔보다 더 확실하게 점프를 차단할 수 있다는 장점이 있다. 만약 상대가 슈퍼점프로 피한다고 해도 스피아 플레임 등을 사용하는 것으로 대처할 수 있다. 공중에서 사용하면 역시 대각선 아래로 공격을 하는데 공격 범위가 넓기 때문에 플라즈마 빔에 비해 훨씬 좋다. 공중에서는 포톤 샷을 주로 사용하자. 포톤 어레이는 포톤 샷의 강화판 하이퍼 콤보로 가까이 있을수록 강하고, 키가 작은 캐릭터에게는 많이 맞출 수 없다.

▲플라즈마 빔보다는 범위가 넓다

▲머리 위가 헛점

모레큘라 실드

땅에서 돌들이 Dr. 둠의 주위를 회전하며 올라와 잠시 후 상대에게 날아가는 필살기로, 발동되자마자 돌들에게 공격판정이 있다. 따라서 상대와 붙어있을 때 사용해도 좋다. 돌들이 Dr. 둠의 머리부분까지 올라오면 약간의 대공능력도 생기지만 타이밍을 맞추기는 힘드니 대공기로는 포기하는 것이 낫다. 상대가 장풍계의 하이퍼 콤보나 없거나 파워 게이지가 0이라면 견제기로 사용하는 것도 가능한데, 너무 많이 사용하면 슈퍼점프로 피할 수 있으니 남발은 금물.

일렉트릭 케이지

장풍계의 하이퍼 콤보. 거대한 에너지 덩어리를 발사하는데, 상대가 맞아도 바로 날라가지 않기 때문에 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용하기에 좋다. 상대가 화면 끝에 있다면 사용하는 것을 보고 슈퍼점프로 피할 수 있으므로, 상대가 방어하고 있을 때에는 사용하지 말자. 히트수도 많으니 가드 데미지를 노리고 사용할 수도 있지만, 가드 데미지를 노린다면 포톤 어레이가 더 낫다.

▲크지만 피할 수 있다

▲어설프게 피하다가는 이렇게

스피아 플레임

▲날아올라라!

반드시 근접전에서 써야만 하는 하이퍼 콤보로, 위쪽을 공격한다. 대공기로 사용하기에 좋지만 공중에서 맞으면 히트수가 줄어들고 따라서 데미지도 줄어들게 되므로 최대한 아래에서 맞추어야 한다. 상대가 슈퍼점프 상태라면 완전히 떨어지기 전에 사용하도록 하자. 특성상 배리어를 콤비네이션이나 딜레이드 하이퍼 콤보로 이용하기는 매우 힘들다(춘일번이나 시베리안 블리저드 등과는 매우 좋다).

추천 연속기

- 약K, 중P, 강K ⇨ 일렉트릭 케이지
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 포톤 어레이
- (구석 전용) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중잡기(강P) ⇨ 포톤 어레이

아나카리스

근엄해 보이는 인상의 위대한 파라오. 이것이 아나카리스를 설명할 수 있는 말이다. 하지만 그건 겉모습일 뿐, 너무 좋지 않아서 어찌해야할지 모를 캐릭터이다. 기본 잡기도 없고 하이퍼 콤보도 간신히 하나 쓸만하고 필살기도 그저 그렇고 거기에 방어력까지 약한 편이다. 키가 커서 불리한 점도 많은 캐릭터로, 잘 하고싶다면 피나는 훈련을 해야 할지도...

특수기 & 특수능력	
공중 대시	→→ or PP
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기	
관의 춤(공중)	↓↓ + P or K
코브라 블로우(공중)	←→ + P
미이라 드롭	↓↘→ + P
왕가의 심판	(공중에서) ↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
파라오 매직(공중)	강K, 약P, ↓, 약K, 강P
파라오 코브라 블로우(공중)	←→ + PP
파라오 일루전	약P, 약P, →, 약K, 강P
관의 잔치(공중)	↓↓ + PP

기술설명

관의 춤 , 관의 잔치

하늘에서 관을 떨어트리는 필살기로 버튼에 따라 떨어지는 위치가 다르다. 약P, 강P, 약K, 강K순으로 점점 멀어지는데, 공중에서도 사용할 수 있으므로 주로 견제로 쓰면 된다. 경직시간이 긴 편이기 때문에 지상에서 사용할 때에는 상대가 대시로 파고드는 것에 주의해야한다. 공중에서도 너무 자주 쓰지는 않도록. 관의 잔치는 총 7번 연속으로 관을 떨어트리는데, 연속히트 되는 것은 고작 2~3히트정도이다. 역시 견제용으로 밖에 사용할 수 없다.

▲관이 아니라 동상같은데?

코브라 블로우

서서 강펀치와 비슷하게 생긴 공격이지만 맞으면 넘어진다는 점이 다르다. 그리고 이것은 필살기이기 때문에 강펀치 캔슬로도 사용할 수 있다. 에어리얼 레이브에도 이용할 수 있으며, 강으로 사용할 경우 리치가 매우 길기 때문에 견제기로도 사용된다. 커맨드의 간단함으로 인해 실수로도 나가는데, 성능이 좋기 때문에 그다지 손해는 없다. 파라오 코브라 블로우는 관이 열리면 4개의 버튼에 대응되어 각각 누르는 대로 코브라 블로우가 나간다. 4개를 동시에 누르면 콤보로 이어지지 않으므로 번갈아 가며 연타하도록 하자. 가드 데미지를 노리고 사용하는 것도 가능.

▲관 속에는 무엇이?

▲제대로 연타하면 콤보

미이라 드롭

허공에서 손이 나와 상대를 잡아 버린다. 기본 잡기가 없는 아나카리스로서는 유일한 잡기 기술로 거리가 맞아야만 잡을 수 있긴 하지만, 상대의 공격이 닿지 않는 곳에서 잡을 수 있기 때문에 자주 사용해도 좋다. 공중에서도 잡을 수 있으므로 상대의 움직임을 예측해서 미리 사용하는 것이 가장 좋은 사용방법.

▲공중에서도

▲필살! 달걀깨기

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	코브라 블로우	코브라 블로우	파라오 코브라 블로우
잡기원호 타입(β)	비이라 드롭	미이라 드롭	파라오 일루전
변칙 공격 타입(γ)	관의 춤(강P)	관의 춤(강P)	관의 잔치

왕가의 심판

뱀파이어 시리즈에서도 자주 사용되던 필살기로, 맞으면 조그맣게 변한다. 이 때에는 공격능력이 전혀 없으니 도망다녀야 하는데 한 대 맞거나 일정 시간이 지나면 원래대로 돌아온다. 발동이 느리지만 맞는다면 쉽게 한 대를 때릴 수 있으므로 가끔씩은 써 볼만한 가치가 있다.

▲파라오를 따르지 않는 자에게 내리지는 벌

파라오 매직

태우고, 얼리고, 지지고, 누르기로 이어지는 콤비네이션. 커맨드 입력이 복잡하면서 거의 쓸데없는 하이퍼 콤보로 연속기로는 절대로 사용할 수 없다. 발동되는걸 보고 방어해도 될 정도로 느리니, 위력이 강한 편이라고 좋다고 생각하면 절대로 안된다. 가끔 공중에서 사용해봐도 되겠지만 그렇다고 맞는 경우는 거의 없으니 봉인하도록.

▲거대! 동상 짓누르기 레이스~!(비○○시)

파라오 일루전

그나마 파라오 매직보다는 나은 하이퍼 콤보이지만 역시 큰 실용성은 찾기 힘들다. 아나카리스가 거대해지며 손으로 공격하는 것으로, 약펀치와 약킥은 왼손, 강펀치와 강킥은 오른손을 조작한다. 펀치버튼을 누르면 중앙을 향해 공격하는데 이 때 반대편의 손으로 다시 공격하면 공중에 떠있는 상대를 계속 때릴 수 있다. 하지만 실용성이 없는 이유는 보기와는 달리 무적이 아니고 한 번 공격당하면 원래대로 되돌아온다는 것과 방어가 쉽다는 것. 하이퍼 콤보는 파라오 코브라 블로우가 가장 낫다.

▲위대한 파라오의 모습(사실은 허억)

추천 연속기

- 앉아 약P, 약K, 중P(2히트), 중K ⇨ 강P ⇨ 코브라 블로우
- 앉아 강P ⇨ 파라오 일루전
- (에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중P, 중K ⇨ 파라오 코브라 블로우

헐크

마벨이라고 하면 언제나 등장했던 헐크. 이번에도 빠지지 않고 나온다. 글자 그대로 덩치가 큰 헐크는 몸집에 걸맞은 엄청난 파워를 지니고 있다. 전작의 6버튼 체인이 가능했던 오렌지색 헐크는 사용할 수 없지만 헐크는 체인 콤보로 플레이하는 것은 아니니까... 라고 생각하며 2체인에 만족하자. 공격력, 방어력도 강하고 슈퍼 아머를 기본으로 갖고 있을 정도의 전형적 파워 캐릭터인데, 파워형치고는 밀어붙이는 속도가 빠른 편으로 헐크로 정신없이 돌진해 온다면 꽤나 고생할 것이다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
감마 슬램	↓↘→ + P
감마 토네이도	→↘↓↙← + P
감마 차지	←(Hold) → + K 후 K
감마 차지	↓(Hold) ↑ + K 후 K

하이퍼 콤보	
감마 웨이브	↓↘→ + PP
감마 크래시	↓↙← + PP
감마 퀘이크	↓↘→ + KK

기술설명

감마 슬램, 감마 웨이브

땅에서 바위를 들어내는 필살기로 원거리 공격이다. 상대의 장풍계 공격을 막아낼 수는 없지만 헐크의 방어력이 높고 슈퍼 아머가 있다는 것을 이용해, 같이 맞는다면 헐크가 더 유리해지는 필살기이다. 약은 경직시간이 짧지만 돌이 2개밖에 안나와 화면 반까지밖에 공격할 수 없고, 강은 화면 끝까지 공격할 수 있다. 판정 범위가 넓기 때문에 상대가 점프해도 피하기 힘들다는 장점이 있다. 빔 계열의 하이퍼 콤보만 주의하면 어느 정도 남발해도 좋은 필살기. 감마 웨이브는 강화판으로 베놈의 데스바이트와 마찬가지로 상대가 구석에 있으면 약해진다. 총 11히트인데, 다 맞을 경우 상당히 강력하고 경직시간도 길지 않으니 한 번쯤 찔러보기용으로 사용해봐도 좋다

▲땅을 잡고

감마 토네이도

잡기 필살기이지만 방어할 수 있다. 강약에 따라 발동속도와 실패시 경직시간에 차이가 있고, 파워도 경직시간이 긴 강이 더 세다(당연한가). 잡는 거리는 헐크의 덩치에 맞게 꽤 긴 편이지만 이것을 사용할 때에는 보통 감마 웨이브나 감마 차지를 사용하는 것이 더 좋은 경우가 많다. 헐크의 슈퍼 아머를 이용해 맞아주고 잡는 방법이 가장 좋은 사용방법이다. 또, 게이지가 없거나 상대가 구석일 때, 대시후의 공격으로도 쓸만하다.

▲주먹으로 때리는건 아니다

감마 차지

돌진계로 판정이 좋고 파워도 센 좋은 필살기. 사용하면 앞으로 돌진하는데, 이 때 방향키 + 킥버튼으로 방향을 바꿀 수 있다. 위쪽으로만 방향전환이 가능하며 상대가 맞았을 경우에는 추격타로도 사용할 수 있다. ↓(Hold) ↑ + K 로 사용하는 감마 차지는 위쪽을 공격하며 추격타는 앞쪽으로만 가능하다. 슈퍼 아머를 믿고 어느 정도 남발해도 좋고, 상대가 방어하면 반격당하므로 추가 입력으로 도망가도록 하자.

▲일단 때리고

▲추격타는 머리로

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	감마 슬램(약)	감마 슬램(약)	감마 웨이브
돌진공격 타입(β)	감마 차지(→)	감마 차지(→)	감마 크래시
대공 공격 타입(γ)	감마 차지(↗)	감마 차지(↑)	감마 퀘이크

감마 크래시

사용하면 헐크가 화면 위로 점프했다가 거대한 바위를 갖고 떨어진다. 점프할 때에도 공격판정이 있어서 이 때 맞으면 바위에도 맞게 된다(다운회피 불가능). 떨어지기 전에 방향키를 누르고 있으면 떨어질 위치를 조절하는 것이 가능한데, 커맨드의 마지막이 뒤쪽이므로 뒤를 누르고 있다가 뒤에 떨어지는 일은 없도록 주의. 역시 슈퍼 아머로 점프하기 전에 맞아도 관계없고, 지상 공격을 회피하는 기능도 있다. 상승중에도 공격판정이 있는 것을 이용, 대공기로 사용하는 것도 좋다.

▲무엇인가를 부르짖는 듯하군

▲설마 우주에 나가서 운석을 갖고 왔나

감마 퀘이크

▲바위는 어디에서 생겼지

헐크가 주먹으로 땅을 내려치면 어디선가 나타난 바위가 하늘에서 떨어진다. 헐크의 주먹에도 공격판정이 있고, 바위는 위에서부터 떨어지므로 약간의 대공능력도 있다. 접근전 전용의 하이퍼 콤보인데, 대공기로 사용하려면 감마 크래시가 낫고, 견제기로는 감마 웨이브가 좋으니 이것은 접근전에서 가드데미지를 노릴 때에나 사용하자.

추천 연속기

- 약K ⇨ 앉아 강P ⇨ 감마 크래시
- 앉아 약K, 중P ⇨ 감마 차지 ⇨ 감마 크래시

▲박수

류

아… 이런 일이 있을 수가… 또다시 주인공의 자리를 빼앗겨 버린 슬픈 짐승 류. 스파3에서도 빼앗기더니 VS 시리즈에서도 주인공의 자리를 또 빼앗겨 버렸다. 과거의 영광을 되찾을 수 있을 것인가? 라고 물어도 해답은 나오지 않는다. 정석적인 기술과 콤보를 골고루 갖추고 있는 류를 선택해서 안정적인 플레이를 펼쳐 보자.

특수기 & 특수능력	
쇄골깨기	→+강P
선풍각	→+강K
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약·중·강

필살기	
파동권(공중)	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권 선풍각(공중)	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
진공 파동권(공중)	↓↘→+PP
진공 용권 선풍각	↓↙←+KK
진·승룡권	→↓↘+PP

기술설명

파동권

이젠 말하지 않아도 모두 아는 기술 파동권. 공중에서도 사용할 수 있기 때문에 남발하게 되지만 견제용으로 사용하다가 죽음(?)으로 가는 지름길이 될 수도 있다. 하지만 콤보를 넣을 땐 중간의 다리역할(?)을 해주는 고마운 기술이기도 하다. 웬만한 기본기에서 다 이어 지기 때문에 파동권에서 이어지는 다양한 하이퍼 콤보를 써볼 수 있다.

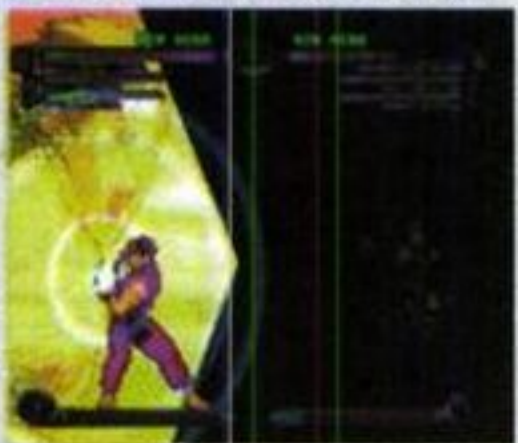
▲너무 익숙하다

용권선풍각

용권 선풍각 역시 오래 전부터 유명한 기술이다. 파동권 계열의 기술을 피하는 성질이 있고 파워는 그저 그렇다. 에어리얼 콤보로 사용할 수 있지만 진공 파동권이 더 많은 데미지를 주기 때문에 자주 사용되진 않는다. 백 점프로 도망가면서 게이지를 채울 때 사용하거나 상대방에게 기습적으로 점프공격을 할 때 사용해 주자. 판정은 좋은 편이다.

▲많이 보던 기술

진공 파동권

파동권의 강화판. 상대방의 파동권 계열 기술을 없애며 공격하는 관통형 기술이다. 지상 콤보의 마무리로 아주 좋고 에어리얼 레이브의 마무리로 사용하면 더욱 더 좋은 류의 주력기. 흠잡을 곳이 없으므로 더 이상의 설명을 필요 없다.

▲에네르기파?

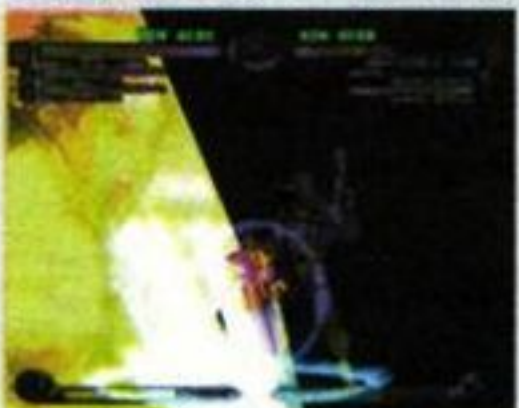
진공 용권 선풍각

난폭한 폼으로 상대방을 혼내주는 류의 진공 용권 선풍각! 이번에도 빨아들이는 성질이 있어서 약간 멀리 있는 상대도 끌려와서 맞게된다. 앉아 강킥으로 넘어뜨렸을 경우 상대가 낙법을 하지 않으면 진공 용권 선풍각이 콤보로 들어간다는 점도 알아두자. 히트시 버튼을 연타해야 상대의 데미지를 조금이라도 더 빼앗을 수 있다.

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	승룡권	승룡권	진공 파동권
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	진공 파동권
이동 공격 타입(γ)	용권 선풍각	용권 선풍각	진공 용권 선풍각

▲빨아들인다

진·승룡권

류 에게만 있는 오리지널 기술 진!! 승룡권!! 예전의 그 박력은 여전하다. 「스파3」때보다는 덜하지만 확실히 임팩트가 있는 기술. 가까이서 맞아야 2/3를 깎는 풀 파워를 맛볼 수 있고 기본기에서 캔슬하여 사용하거나 거리가 멀어서 빗맞은 상태의 진 승룡권은 약간의 파워밖에 맛 볼 수 없으니 욕심부리지 말고 크린 히트를 노리자. 게이지가 3칸 다는 만큼 대가가 확실한 하이퍼 콤보이다.

▲진승룡권!

▲작렬

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K ⇨ 파동권 ⇨ 진공 파동권
- 앉아 약K강P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 진공 파동권

▲도망가면서 이런 짓을…

▲간단하게 들어간다

질

바이오 하자드 시리즈로 유명한 '질 발렌타인'이 「마블 VS캡콤 2」로 재등장했다!(기쁜 일이 아닐 수 없다!) 바하3의 섹시한 이미지에서 상큼한 이미지로 변신한 것도 멋지지만, 지금까지 싸워왔던 좀비나 타일런트 등의 적들을 이용해 공격한다는 것도 굉장하다. 목소리 때문에 "에이… 이건 아니지"라고 하는 분들이 있지만 그 이외의 것(?)으로 충분히 커버된다는 걸 왜 모를까… 주인공보다 질이 더 좋아!

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
근접전투 A(공중)	↓↘→ + P(강펀치 Hold 가능)
그레네이드 런처	→↓↘ + P
용전사격	→↘↓↙← + P
긴급회피 A	↓↙← + K
긴급회피 B	←↙↓↘→ + 약K
긴급회피 C	←↙↓↘→ + 강K

하이퍼 콤보	
근접전투 A+(공중)	↓↘→ + PP
CODE: T-002	↓↙← + KK
로켓 런처	↓↘→ + KK

기술설명

근접전투, 근접전투 A+

가냘픈 몸으로 상대에게 온 힘을 (?) 다해 숄더 태클을 한다. 앉아 강킥 등으로 상대를 쓰러뜨린 후 사용해도 콤보로 연결 할 수 있으며(낙법을 하면 맞지 않지만… 빠르기 때문에 쉽지 않다) 상대에게 가드 당해도 빈틈이 없으므로 남발해도 좋은 기술이다. 강으로 사용한 다음 버튼을 누르고 있으면 축적이 된다는 점도 알아두자. 근접전투 A+는 강화판인데 콤보로 사용하기 편리하고 데미지 또한 엄청나서 질의 싸움에 큰 도움을 준다.!

▲받아줘!

▲근접전투 하이퍼 콤보!

▲불덩어리?!

긴급회피A

좀비를 소환한다. 나오는 것이 느리지만 일단 상대에게 좀비가 닿으면 상대를 잠시동안 붙잡는다. 잡기에 성공하면 후속타를 넣자.

긴급회피B

좀비견을 소환한다. 소환 도중 질이 공격을 받아도 좀비견이 공격해 주므로 꽤 쓸만한 기술이다. 기본기에서 캔슬해서 사용하는 것이 좋다.

긴급회피C

식인새(사실은 까마귀)를 소환한다. 공중으로 날아가므로 점프해 오는 상대를 견제하기 좋다.

▲좀비입니다

▲나는야 강아지

▲나는야 까마귀

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
체력회복 타입(α)	체력회복	긴급회피 C	로켓 런처
이동 공격 타입(β)	근접전투 A	근접전투 A	근접전투 A+
슈팅 타입(γ)	그레네이드 런처(강)	그레네이드 런처(강)	로켓 런처

용전사격

상대의 공격을 받아치며 날려 버리는 반격기다. 중단공격, 앉아 공격까지 전부 반격해 낸다. 큰 데미지는 주지 못하지만 하단까지 반격한다는 것은 완전 사기(?)나 다름없다. 게임의 특성상 이런 작은 데미지로 상대에게 큰 타격은 주지 못하지만 까다로운 기술임에 틀림없으므로 적절하게 사용하자.

▲때려봐~

CODE T-002

황당한 하이퍼 콤보. 질을 그렇게 괴롭히던 타일런트(바이오 하자드1에 등장했던)를 소환한다. 히트시키기는 매우 어렵지만 일단 성공하면 타일런트가 나와서 상대를 무참하게 날려버리고 질은 겁먹은 듯한 폼으로 뒤로 가서 죽은척(?)하는 광경을 볼 수 있는데 상당히 귀엽다(?). 타점이 너무 좁아서 콤보나 대공기로는 사용할 수 없고 그냥 재미있는 연출을 볼 수 있다는 걸로 만족하자.

▲나는야 귀여운 타일런트

로켓 런처

바이오 하자드에서 타일런트와 싸울 때 나오는 무기. 하지만 VS에선 그다지 좋은 편은 아니다. 데미지도 적고 발동이 느려서 시작할 때 반격 받기 십상이라 상대의 에너지를 갉아먹을 때 간간이 사용해주자. 근접전투 히트시 캔슬해서 사용하면 콤보로 들어가는데 크린 히트를 기대하는 건 무리다. 일단 3가지 하이퍼 콤보중 가장 만만하게 남발 할 수 있다는 것으로 만족하자.

▲받아랏!

추천 연속기

- 약K, 중K, 강P, ⇨ 근접전투 A+
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 근접전투 ⇨ 근접전투 A+

하야토

스타 글라디에이터의 주인공 하야토. 화려한 검기를 내뿜으며 상대를 슥슥 베어 나간다. 시원한 느낌의 칼질과 잡기 기술. 공중 콤보에 간단한 지상콤보… 이론적으로는 나무랄 데가 없는데 그다지 눈에 띄는 점을 찾을 수가 없다. 하지만 신캐릭터인데다가 멋있으니까 자주 고르게 될 것 같은 느낌…

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
자전	↓↘→+P
홍련(공중)	→↓↘+P
플라즈마콤보	←+약P, 약P, 약P, 약P
	←+약P, 약P, 강P, 강K, 약P, 약P
	←+강P, 약P, 강P, 강P, 강P
	←+강P, 약P, 강P, 약K, 강P
백호포	←→+PP

하이퍼 콤보	
나찰참	↓↘→+KK
원월	↓↘→+PP
플라즈마 필드(공중)	↓↙←+KK
이나찰(LV 3)	약P, 강P, ←, 약K, 강K

기술설명

자전
앞으로 대시하며 상대를 베는 기술(2HIT 된다). 가드되면 반격당하지만 연속기로 사용하기에 좋다. 히트 시엔 후속타로 나찰참(↓↘→+KK)을 넣어주고 1HIT에서 캔슬하여 이나찰을 콤보로 연결해도 좋은데 커맨드 입력이 힘들다는 단점이 있다. 하지만 이나찰로 연결해 주는 콤보의 데미지가 가장 크다.

▲베어버린다

홍련
플라즈마 소드를 휘두르며 위로 솟아오르는 승룡권 계열의 기술이다. 지상에서보다는 공중에서 콤보로 연결하는데 유용하게 쓰일 것이다. 홍련에서 연계되는 콤보들을 익혀두자.

▲회오리와 함께

백호포
하야토 같은 공격형 캐릭터에게 웬 잡기 기술(?). 상대를 공중으로 던지고 후속타를 넣는 방식이다. 홍련(강)이 쉽게 들어가고 플라즈마 필드도 넣을 수 있다. 사용하기는 어렵지만 매우 유용하므로 기회가 있다면 꼭 사용하자.

▲넌 잡힌 거야

원월
앞으로 돌진하며 검을 휘두른다. 한번 히트되면 큰 데미지를 빼앗을 수 있지만 약간이라도 공중으로 떠서 맞게 된다면 크린 히트 할 수 없다. 기본기에서 캔슬해서 사용하자.

▲무자비하다

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	자전	자전	원월
대공 공격 타입(β)	홍련	홍련	나찰참
밸런스 타입(γ)	자전	홍련	나찰참

나찰참
장풍계열 기술을 뿜어내는 하이퍼 콤보. 콤보로 사용해도 좋고 가드시켜서 상대의 에너지를 갉아먹는 방법도 좋다. 하지만 상대를 구석으로 몰아놓고 사용한다면 히트되다 말고 화면 저편(?)으로 날아가 버리니 빈틈이 매우 커진다.

▲솟아라 불기둥?

플라즈마 필드
큰 보호막으로 하야토의 몸을 감싼다. 상대에게 히트시키면 몸이 빛나며, 화면 아래쪽에 게이지가 생긴다. 게이지가 떨어질 동안 하이퍼 콤보를 몇 번이고 사용 할 수 있다.

▲으라!

이나찰
순옥살과 비슷한 난무 기술. 엄청난 데미지를 빼앗을 수 있지만 가드가 된다는 점이 안타깝다. 콤보로 연결해서 확실하게 히트시킨다면 일발 역전이 가능한 기술이다.

▲마무리닷!

추천 연속기
- ←→약P, 약P, 강P, 강K, 약P ⇨ 앞이동 ⇨ 앉아 약P, 강P ⇨ 약P, 약K, 중P, ⇨ 홍련(강)
- 약K, 중K, 강K(2HIT) ⇨ 이나찰 or 원월
- (구석 전용)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P홍련(약) ⇨ 플라즈마 필드 ⇨ 앉아 약P , 강P ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 홍련(강)

케이블

사이클롭스의 아들이라는 설정으로 난데없이 미래에서 나타난 케이블. 기본기가 원거리 공격인 총 난사에다가 파워 또한 무지막지해서 역시 주인공답게 강하군! 이란 말이 절로 나온다. 날카로운 외모에 믿음직한 포즈로서 미래적인 냄새가 풍겨지는 필살기들을 토해 내는데 몇 가지 기술은 너무 좋고 쓸모 없는 건 영원히 쓸모 없다. 무서운 녀석이다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
바이퍼빔(공중)	↓↘→+P
시미터	→↓↘+P
일렉 트랩(공중)	↓↙←+K
사이 차지	→↘↓↙←+P

크랙 다운	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
하이퍼 바이퍼빔(공중)	↓↘→+PP
타임 플립	↓↘→+KK

기술설명

바이퍼빔

사이클롭스의 그것!(?)과 비슷하지만 케이블은 거대한 총으로 빔을 발사한다. 상당히 빠르고 류의 파동권같은 장풍계열 기술을 뚫고 지나가기 때문에 상당히 강한 기술. 히트수가 4~8HIT정도라서 상대에게 맞는걸 확인한 다음 하이퍼 바이퍼빔으로 연결하기 쉽다는 것도 큰 장점이다. 상대가 일단 바이퍼빔을 가드하면 케이블에게도 빈틈이 없어서 적절하게 남발해도 좋다.

▲발사

▲방향도 바꿀 수 있다

일렉 트랩

위쪽으로 폭탄과 비슷한 걸 던지는데 그 파장에 닿거나 폭탄에 맞으면 잠시동안 마비가 된다. 이때 후속타를 넣을 수 있지만 마비시간이 매우 짧고 기술 자체를 히트시키기가 어렵다는 점 때문에 그다지 좋은 기술은 아니다. 히트시엔 발동이 빠른 공중 하이퍼 바이퍼같은 것을 넣어주자. (근거리 히트시엔 기본기 콤보로 연결할 것)

▲마비

하이퍼 바이퍼

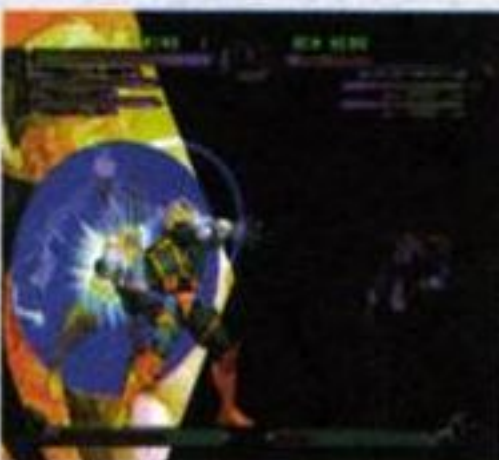
바이퍼 빔의 초! 강화판. 엄청난 데미지와 히트수를 자랑하는 케이블의 대표적인 하이퍼 콤보다. 하지만 이 기술의 황당함은 공중에서 사용할 때 진가를 발휘한다. 지상에서 사용하는 것 보다 훨씬 빠르고 게이지만 있다면 무한으로 연결시킬 수 있다. 거의 사기 기술이라 불릴 정도로 강한데다가 파워도 엄청나다. 발사 후에 방향키에 따라 나가는 방향이 다르고 공중으로 올라가면서 바로 사용하려면 ↓↘→↗로 입력하자.

▲슈웅

▲이것이다

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	바이퍼빔	바이퍼빔	하이퍼 바이퍼
대공 공격 타입(β)	시미터	시미터	하이퍼 바이퍼
변칙 공격 타입(γ)	일렉트랩(약)	크랙다운(강)	하이퍼 바이퍼

타임플립

약간 괴상한 하이퍼 콤보. 케이블이 한 마리(?) 또 나온다. 일단 튀어나온 분신은 정해진 패턴 대로 공격하며 그 사이에 진짜 케이블이 움직이는 것이 가능하다. 상황을 잘 포착하여 상대방의 뒤쪽으로 넘어간 다음 공격하면, 반대쪽에선 분신 케이블이 공격하기 때문에 추천 연속기의 2번째 콤보를 연속해서 사용한다면 엄청난 데미지와 히트수가 나온다.

▲두 명으로 슉슉~

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P, 강P, 강P, 강P ⇨ 바이퍼빔 ⇨ 하이퍼 바이퍼
- 약K, 중K, 강P, 강P, 강P, 강P ⇨ 시미터(약) ⇨(공중)하이퍼 바이퍼 ⇨(공중)하이퍼 바이퍼

▲히트되지 않아도 캔슬할 수 있다

연속기 어드바이스

2번째 나열된 콤보에 대해 알아둘 점들이 있다. 우선 약중강 기본기 연계에서 강P를 4번하고 후속 콤보를 연결하기가 힘들다면 그냥 강K로 마무리해도 된다. 그리고 그 다음 공격인 시미터는 상대에게 히트시키려고 하는 게 아니라 공중으로 올라가려고 하는 것이므로 원래 안맞는 게 정상. 첫 번째 하이퍼 바이퍼는 시미터로 올라간 상태에서 공중에서 사용한 후 방향키를 아래로 하고 버튼을 연타하자. 기술이 끝나고 착지한 다음 바로 한번 더 발사해야 하는데 ↓↘→↗로 방향키를 조종하고 약P+강P를 누르면(공중)하이퍼 바이퍼가 바로 나가므로 참고하고 히트시 방향키를 위로하고 버튼을 연타하자. 마지막 하이퍼 바이퍼를 연결하는 타이밍이 가장 힘든 부분이다.

멜로우

「마블 VS캡콤 2」에서 새로 데뷔한 캐릭터(?)로 정말 낯설다. 여자캐릭터면 우와 예쁘다!로 주목이라도 받아야 하는데 그것도 아니다. boyish? 그것도 아니다. 말 그대로 삭막하게 생긴 소녀(?)인데 상당히 빠르게 생겼으면서도 그렇지도 않다. 하지만 기본적인 콤보나 기본기 등이 착실해서 중간이상은 가는 녀석인데도 왠지 고르지 않게 되는 이유는 뭘까…

특수기 & 특수능력	
삼각점프	화면 구석에서 점프중 →
2단 점프	점프중 ↑
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P

필살기	
본메랑(공중)	↓↘→ + P
타워링 스파인	→↓↘ + P
리코쉐 슬러시	↓↙← + K
라이드&슬러시(공중)	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보	
본 바스트(공중)	↓↙← + PP
스팅거 본즈	↓↘→ + PP

기술설명

본메랑

부메랑(?) 같은 것을 앞쪽이랑 대각선 위쪽으로 던지는데 나가는 동안 타점이 없다. 하지만 잠시동안 마지막 지점에서 머물러 있는데 이때 공격타점이 있어서 본메랑을 깔아두는 방식으로 던져놓고 대시 기본기로 밀어 부치는 방법을 사용하자. 견제용으로는 좋지 않은 기술이지만 상대방을 묶어두는데는 편리하다.

▲거기 있어

타워링 스파인

멜로우의 가냘픈(?) 등짝에서 뼈 같은 것이 솟아오른다. 지상에 있는 적에겐 히트시키기 힘들고 대공기로 사용하자. 앞쪽에서 날아오는 상대방에겐 맞추기 힘들겠지만 뒤로 넘어온다거나 슈퍼 점프를 대처하는데는 유용하게 쓰인다. 파워는 좋아서 일단 히트시키면 쏠쏠한 데미지가 맘에 든다.

▲우지직

본 바스트

상당히 깔쌈한(?) 하이퍼 콤보. 뼈 조각(?)들이 무수히 날아가서 상대방에게 꽂혀 버린다. 유도탄과 비슷한 성질이어서 일단 히트되면 모조리 상대에게 달라붙는데 공중 콤보용으로 유용하게 쓰이는 기술이다. 데미지량은 그다지 별볼일 없지만 확실한 기술이라는 점이 맘에 들고 손쉽게 사용할 수 있다는 점도 본 바스트의 장점이다.

▲발사!

라이드 슬러시

살짝 점프하는 듯한 모션으로 상대에게 달라붙어서 공격하는 기술이다. 일단 가드가 되지 않는다는 점은 좋지만 발동이 너무 느려서 실전에 큰 도움을 주긴 힘들다. 대공기를 피할만한 각도에서 거리를 조절한 다음 사용한다고 해도 성공하기 힘든 건 마찬가지. 그냥 공중 콤보를 넣다가 미스가 나면 라이드 슬러시를 사용해서 안심하고 있는 상대의 허를 찌르는 정도.

▲할퀸다?

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	본메랑(강)	본메랑(강)	본 바스트
대공 타입(β)	타워링스파인	타워링스파인	본 바스트
이동 공격 타입(γ)	리코쉐슬러시	리코쉐슬러시	스팅거 본즈

스팅거 본즈

으악! 멜로우의 기술 중에 가장 박력있는 기술이다. 우지직 하는 소리와 함께 뼈(?)들이 상대방을 향해 길게 뻗어 그대로 꽂혀 버린다. 기본기에서 연결해서 콤보로 사용할 때가 가장 확실하고 데미지도 커서 상대방의 기를 꺾어 버리기에 아주 좋다. 하지만 단독으로 사용할 때는 스팅거 본즈가 나오는걸 보고 가드하면 막힐 정도로 느리므로 가드 당하기 쉽다.

▲직격!

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K, 강P ⇨ 스팅거 본즈
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 본 바스트

▲산산이 부서지는 뼈들이여

▲뼈 인간?

▲아… 얼마나 터프한가

사이클롭스

VS시리즈에 등장할 때마다 넌 반칙이야! 왜 나왔어! "이기고 싶어, 널 고를 꺼야, 으헤헤" 의 주인공인 사이클롭스가 또 다시 악명을(?) 떨치기 위해 나타났다. 하지만 모두의 기대에 힘입어 기술들이 조금씩 약화되었고 그의 아들이라 불리는 케이블까지 나타나서 이제 사이클롭스의 시대는 갔음을 눈빛(?)으로 말하고 있다. 하지만 중간이상은 갈 것 같은 무서운 녀석임에는 아직도 변함없는 듯…

특수기 & 특수능력	
2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P, ↘+강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기	
옵틱 블래스트(공중)	↓↘→+P
라이징 어퍼컷	→↓↘+P
사이클론 킥	↓↙←+K
옵틱 스위프	→↘↓+P
런닝 넥브레이커 드롭	←(Hold) →+K
래피드 펀치	←(Hold) →+P 후 P or K 연타

하이퍼 콤보	
메가 옵틱 블래스트	↓↘→+PP
슈퍼 옵틱 블래스트	↓↘→+KK

기술설명

옵틱블래스트

사이클롭스의 악마같던 기술이 약화되어 돌아 왔다. 발동도 약간 느려지고 지속시간도 줄어 서 그나마 공평(?)해졌지만 여전히 상대방을 묶어 두기 좋고 장풍계열 기술도 무시하고 공격한다. 예전처럼 남발하기는 힘들어 졌어도 긴 리치를 이용하므로 사이클롭스의 주력기술로 써 충분한 역할을 한다.

▲삐용

라이징 어퍼컷

사이클롭스 버전 승룡권(?). 승룡권 포즈로 올라가면서 강펀치를 누르면 나가는 빔(?)도 함께 발사된다. 미래 지향적인 기술(?)이지만 대공기의 비중이 크지 않은 게임이므로 그다지 사용할 곳은 없다. 하지만 슈퍼점프나 점프한 다음 뒤로 넘어오는 상대에게는 쓸만하다.

▲광선과 함께…

사이클론 킥

응큼한(?) 포즈로 상대방에게 2번 발차기를 하는 콤보용 기술. 상당히 쓸만하다. 지상에서 기본기 콤보 연계 후에 사이클론 킥으로 연결하고 하이퍼 콤보로 이어주는 방식이 좋기 때문에 이 기술을 많이 애용하게 된다. 2번 차는 동안 후속타인 하이퍼 콤보를 입력하기도 쉬워서 콤보 넣는데 익숙치 않은 플레이어도 충분히 소화할 수 있다. 데미지도 괜찮은 편

▲이전에 캔슬하자

메가 옵틱 블래스트

거대한 옵틱 블래스트가 화면을 누빈다. 범위도 넓고 공중에서도 나가지만 상대에게 적중시키기가 상당히 힘들기 때문에 쓸데없이 상대가 기술을 헛치거나 점프공격 해오는 것을 타이밍을 노려 사용하는 수밖에 없다. 상대의 데미지를 깎아 먹을 때, 다른 파트너가 이미 콤보를 적중시켰을 때, 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용해 주는 것이 그나마 확실한 효과를 볼 수 있다.

▲거대한 빔

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	옵틱 블래스트(약)	옵틱 블래스트(약)	메가 옵틱 블래스트
대공 공격 타입(β)	라이징 어퍼컷	라이징 어퍼컷	메가 옵틱 블래스트
이동 공격 타입(γ)	사이클론 킥	사이클론 킥	메가 옵틱 블래스트

슈퍼 옵틱 블래스트

노멀(?) 옵틱블래스트 보다 약간 굵게 나가는데 방향키를 조종하는 데로 움직인다. 상당히 지속시간이 짧아져서 예전처럼 큰 효과는 못 보지만 콤보로 사용하기엔 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보를 발동하는 중P후에 쓴 다음 방향키를 위로 올리면 간단히 맞출 수 있지만 데미지 량은 기본 공중콤보 보다 적다는 것이 단점이다. (훌쩍)

▲약간 굵다

추천 연속기

- 약P, 중P(에어리얼) ⇨ 슈퍼 옵틱 블래스트(방향키↑)
- 약K, 중K, 강K ⇨ 사이클론 킥(1HIT에서 캔슬) ⇨ 메가 옵틱 블래스트 or 슈퍼 옵틱 블래스트

▲강펀치?

▲엉덩이 공격

▲어디든지 맞춘다

스파이더맨

우리들의 영웅 스파이더맨이 돌아왔다. 아 기쁘다. 정말로… 사실은 거짓말이란걸 눈치 채신 분들도 있겠지만 예전과 다른 느낌이다. 스파이더맨이 강해서 모두에게 인기 있었던 시절은 있긴 있었던 것 같은데. 기술들이 상당히 난잡하고 뭔가 확실하고 딱부러지게 주장할게 없는 것 같다. 하지만 뭐 언젠가 동전을 넣고 하면 거미남자도 강하게 될 날이 오긴 오겠지.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P, 강K(상대 공중일 때)
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
웹 볼(공중)	↓↘→+P
스파이더 스팅	→↓↘+P
웹 드로우	→↘↓↙←+P
웹 스윙	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
맥시멈 스파이더	↓↘→+PP
얼티밋 웹 드로우	↓↙←+PP
클로라 어설트	↓↘→+KK

기술설명

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
공격 보조 타입(α)	웹 볼(강)	웹 볼(강)	클로라 어설트
이동 공격 타입(β)	웹 스윙	웹 스윙	클로라 어설트
대공 공격 타입(γ)	스파이더 스팅	스파이더 스팅	클로라 어설트

웹볼

스파이더맨의 특유의 끈적끈적한 물체를 던진다. 원거리에 있는 적을 견제하거나 할 때 사용하자. 느리고 파워도 약하기 때문에 콤보로 연결하기엔 다소 무리가 있다.

▲널 사로잡았어

스파이더 스팅

스파이더맨 버전 승룡권! 상당히 호쾌한 포즈로 공격하는데 대공기 정도로 밖에 쓸모가 없다. 히트시 사용한 버튼을 한번 더 누르면 한번 더 공격한다. 그다지 실용적인 기술은 아니지만 2HIT라는 점으로 만족하자.

▲승룡… 아니 스파이더 스팅

웹스윙

어디선가 나타나는 줄을 잡고 역포물선(?)을 그리며 두발로 상대를 찬다. 상당히 껄끄러운 기술인데 기습적인 공격을 해야할 때 틈틈이 사용하면 좋지만 그다지 승부에 큰 도움을 주진 않으므로 상대에게 짜증을 유발시키려 한다면 간간이 사용해 주자.

◀줄타기

맥시멈 스파이더

스파이더맨의 거친 하이퍼 콤보다. 벽쪽으로 붙었다가 순간적으로 상대방에게 날아가서 난무공격을 하는데 별로 멋도 없고 데미지도 그다지 기대 할 만큼은 아니다. 상당히 애매한 기술.

▲달려든다

얼티밋 웹드로우

도망가고 싶어? 스파이더맨이 뒤쪽으로 살짝 점프한 다음 하이퍼 콤보를 발동한다. 거미줄을 화면에 쫙 뿌리는데 상대에게 히트되면 빙빙 돌린 후 땅에다가 곤두박질 쳐버린다. 상대의 점프공격이나 돌진 스타일의 공격을 예상하고 반격하는 용도로 사용하자.

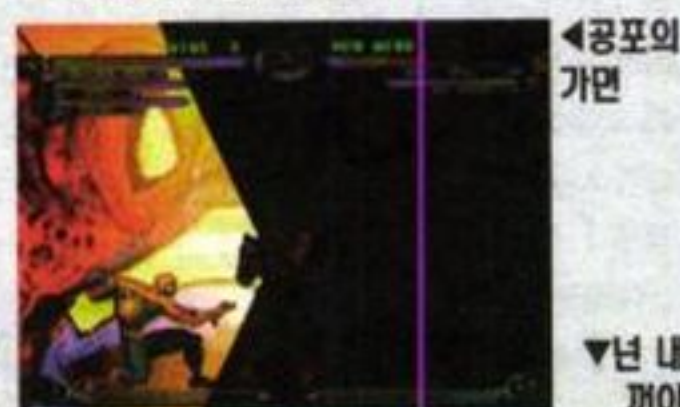
▶받아라

클로라 어설트

그나마 쓸만한 기술이다. 앞으로 거세게 돌진하여 상대방을 무참히 구타한다. 하지만 기본기에서 캔슬해도 콤보로 들어가지 않고 슈퍼 아머가 있는 캐릭터에겐 히트해도 때리는 도중 반격 당한다. 불쌍하다.

▶계속 때린다

추천 연속기

- 앉아 약P, 중P, 강K ⇨ 클로라 어설트 (다운회피 가능)
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강K(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 웹볼

◀공포의 가면

▼넌 내꺼야

아이스 맨

아이스빔! 아이스빔! 아이스빔! 계속 아이스빔을 외치던 과거… 하지만 이번에도 여전하다. 아이스빔밖에 할 줄 모르고 아이스빔 밖에 없지 않느냐. 그리고 아이스빔이 여전히 좋은데 다른걸 하라니 그건 겉멋일 뿐이로다. 자 남들의 눈길을 받아들이지 말고 열심히, 그리고 신나게 아이스 빔이나 함께 외쳐 보자구!

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강
얼음 던지기(?)	(공중에서) ↓ + 강P

필살기	
아이스 빔(공중)	↓↘→ + P
아이스 아바란치(공중)	↓↘→ + K
아이스 피스트	↓↙← + P

하이퍼 콤보	
이크틱 어택(공중)	↓↘→ + PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	아이스 빔(약)	아이스 빔(약)	이크틱 어택
변속공격 타입(β)	아이스 아바란치	아이스 아바란치	이크틱 어택
밸런스 타입(γ)	아이스 빔(약)	아이스 아바란치	이크틱 어택

기술설명

아이스 빔

아이스맨의 악명을 떨치게 했던 기술 아이스 빔! 여전히 좋다. 보통 장풍계열의 기술을 뚫고 지나가서 상대방에게 히트시키기 일수고 빈틈도 거의 없어서 남발해도 좋은 기술이다. 공중에서도 사용가능하기 때문에 뒤로 점프하며 아이스빔을 계속 사용해도 눈을 빤히 보면서도 상대방은 어쩔 수가 없다. 하지만 여러 차례 반복하다간 점프 공격을 맞을 거란건 기본적인 것.

▲레이저?

아이스 아바란치

아이스맨의 장난기(?)가 다시 발동한다. 난데없이 화창한 날에 공중에서 눈덩이를 만들어서 상대에게 던지는 기술. 예전부터 있던 것으로 판정 범위가 넓어서 견제로 사용하기 좋은 기술이다. 원거리 단발기인 만큼 틈틈이 사용해서 귀찮게 만드는 용도로 큰 효과를 발휘하는 필살기.

▲선물이야

아이스 피스트

아이스 맨을 파워업시키는 필살기이다. 일단 사용하면 손에 거추장스러운(?) 눈덩어리를 달고 다니는데 손으로 사용하는 공격력이 올라간다. 3번 사용하면 기술의 효과를 다해서 눈 덩어리가 사라지지만 파워가 상당히 올라가므로 작은 공격으로도 큰 소득을 바랄 수 있다. 그리고 눈덩이를 들고 있기만 해도 손 공격에 대한 힘이 세졌다는 걸 보여주고 있는데 폼이 나는 것 같지 않은가?!

◀파워업

아크틱 어택

불쌍한 아이스맨의 하나뿐인 하이퍼 콤보다. 수많은 눈덩이를 온 몸으로 발사하는데 파워도 그리 세지 않고 범위도 넓기만 하지 짧다. 하지만 이것 밖에 없으므로 사용하긴 해야 하는데 상대방의 에너지를 없애거나 구석에 몰아놓고 상대가 점프공격을 하는 타이밍에 맞춰서 사용하면 넓은 범위를 이용해 그럭저럭 쓸만하다. 화려하지 않다는 것도 불만족스러운 점.

▲눈내리는 밤

추천 연속기

- 약P, 중P, 강K ⇨ 아이스빔(강)
- 약P, 강P ⇨ 이크틱 어택
- 아이스 아바란치 ⇨ 이크틱 어택
- (구석 전용) 기본잡기 ⇨ 강P ⇨ 이크틱 어택

▲시작이다!

◀아래로!

▲위로!

가일

스파 시리즈에서는 악마 같았던 가일이지만 여기서는 민간인(?)일 뿐이다. 좋은 걸까 나쁜 걸까 기본적인건 웬만큼 갖추고 있지만 뭔가 어딘가가 허전하다. 소닉 붐과 서머솔트 킥만 가지고 있으면 좋을 줄 알았는데. 일발 역전이 가능한 뭔가가 필요해. 나를 슈마고라스처럼 만들어 줘.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
소닉 붐	←(Hold) → + P
서머솔트 킥(공중)	↓(Hold) ↑ + K

하이퍼 콤보	
소닉 허리케인	↓↘→ + PP
서머솔트 스트라이크	↓↙← + KK
크로스파이어 어설트	(공중에서) ↓↘→ + KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	서머솔트 킥	서머솔트 킥	서머솔트 스트라이크
슈팅 타입(β)	소닉 붐	소닉 붐	소닉 허리케인
밸런스 타입(γ)	소닉 붐	서머솔트 킥	소닉 허리케인

기술설명

서머솔트킥

가일의 전매 특허(?) 기술인 서머솔트 킥! 장풍처럼 파동이 위로 발사되는 우스꽝스러운 포즈로 바뀌었지만 가일의 기술임에는 틀림없다. 공중 가드 때문에 대공기로써의 역할을 다 해낼 수 없다는 것이 안타깝지만 공중에서도 쉽게 나가기 때문에 에어리얼 콤보로 사용하기엔 안성맞춤이다. 판정은 엄청나게 좋기 때문에 상대와 접전중 흐름을 끊어주기에 좋은 기술이다.

▲위에 날아가는 건 뭐냐

소닉 허리케인

「스파제로3」에 있던 그 기술이다. 소닉붐을 발사하는 포즈로 시작해서 가일 주변에 커다란 소닉붐(?)을 만들어 낸다. 류의 진공 용권 선풍각처럼 타점이 아주 낮아서 다운되어 있는 상대에게 피해를 줄 수 있다. 넓은 범위와 좋은 우선권을 이용해서 상대의 기술을 원거리에서 무시하고 쳐내는데 쓸만하고 콤보로 사용해도 좋은 기술이다.

◀허리케인이란다…

서머솔트 스트라이크

서머솔트 킥의 강화판. 예전부터 가지고 있던 기술이지만 이 기술 역시 파동이 위로 발사되어 모션이 좀 재미있다. 공격 범위가 의외로 좁아서 상대에게 히트시키기 힘든 대신 앉아 기본기에서 캔슬하여 콤보로 사용한다면 큰 데미지를 줄 수 있다는 점으로 만족하자. 발동은 빠르기 때문에 상대와의 접근전에서 허를 찔러 사용한다면 공격의 흐름을 끊는데 중요한 역할을 할 것이다.

◀재밌지?

크로스파이어 어설트

가일에게 난무계열의 하이퍼 콤보가 새롭게 등장했다! 공중에서만 사용 가능한 점이 아쉽지만 하이퍼 콤보중 활용도가 제일 높을 것이다. 에어리얼 콤보로 사용할 때 확정적으로 들어가고 간편하게 들어가므로 이 기술을 주력으로 삼아 게임을 이끌어 나가는 것도 좋은 방법이다. 하지만 우선권이 나쁘고 판정이 좋지 않기 때문에 단독으로 사용해봤자 상대의 공중기술에 무참히 제어 당한다는 점도 알아두자.

◀받아랏

캐릭터의 특성

필살기의 수도 적은데다가 에어리얼 콤보로 연결하려고 해도 앉아 강펀치의 연결 범위가 짧아서 참 애매한 상황을 자주 보게 된다. 가일의 주력기(?)였던 앉아 중킥도 없기 때문에 견제하기도 힘들고 대공기 조차 확실한 게 아니어서 어떻게 플레이를 해나가야 할지 막막하다는 걸 느끼게 된다. 하지만 일단 콤보를 때리다 보면 확실히 들어가는 게 있어서 괜찮긴 한데 베놈이나 슈마고라스 같은 것과 대결하다 보면 한계를 느끼게 될지도 모른다.

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 소닉 허리케인(상대 낙법시 안맞음)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 크로스파이어 어설트
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↑+강P, 강K, 강K

◀자… 준비

▲확다리?

◀추억의 수도치기

캡틴아메리카

우리들의 미국대장(?)이 돌아 오셨다. 이젠 더 이상 영웅이 아니고 단순하게 방패를 든 가면맨일 뿐인가? 우렁찬 목소리로 터프함을 과시하며 상대에게 달려들지만 언제나 돌아오는 건 패배의 눈물과 쓰라린 공중 콤보뿐. 56명의 캐릭터중 미국대장(?)을 골라줄 사람은 과연 누구인가. 다시 한번 영웅으로 만들어 줄 사람은 대체 누구인가.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
실드 슬래시(공중)	↓↘→+P
스타즈&스트라이프	→↓↘+P
차징스타	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
파이널 저스티스	↓↘→+PP
하이퍼 스타즈&스트라이프	→↓↘+PP
하이퍼 차징스타	↓↘→+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	실드 슬래시(약)	실드 슬래시(약)	하이퍼 차징스타
대공 공격 타입(β)	스타즈&스트라이프	스타즈&스트라이프	하이퍼 스타즈&스트라이프
돌진공격 타입(γ)	차징스타	차징스타	하이퍼 차징스타

기술설명

실드 슬래시

캡틴아메리카의 원거리용 공격. 방패를 던지는데 장풍계열 기술 대응으로 사용가능 하다. 그냥 간단한 견제용일 뿐인데 방패가 없을 때에는 사용할 수 없다. 없는 것 보단 낳으므로 상대가 기본기 연타를 가드했을 경우 마무리로 사용하고 도망가자.

▲방패맛!

스타즈&스트라이프

류나 켄 등의 그것(?)과 같은 기술이다. 위쪽으로 방패와 함께 솟아오르는데 대공기로 사용하는 용도나 상대의 기술을 끊어버리는 역할을 해준다. 하지만 날카롭게 공격한다기 보다는 그냥 무대뽀로 밀어치는 거 같아서 타 캐릭터의 승룡권 계통 기술과는 달리 무식(?)해 보인다.

▲승룡!… 아니 스타즈

차징스타

차징스타! 라고 외치며 상대에게 무대뽀(?)로 돌진한다. 큰 방어막 같은 것이 몸을 감싸는데 이것 때문인지 장풍계열 기술들을 소멸시키며 공격한다. 상당히 프렛샤가 있는데 가드 당하면 빈틈이 커서 각종 콤보를 얻어맞게 되므로 조심해서 사용하자. 어시스트로 불러서 사용하는게 가장 실용적이다.

◀온몸으로…

파이널 저스티스

점잖지 못하지만 상대에게 달려들어 온갖 폭력을 휘두르며 심판을 하는, 정의라는 이름의(?) 난무형 기술이다. 난무형 기술인 만큼 일단 성공하면 데미지는 확실하므로 안정적인 기술이다. 하지만 실패하면 그만큼 대가는 각오할 것.

▲나는 심판한다 너를

하이퍼 스타즈&스트라이프

스타즈&스트라이프의 강화판. 마치 켄의 승룡열파를 모방한 듯하다. 스타즈&스트라이프를 연속으로 3번 하는데 데미지는 그리 세지 않지만 일단 한번 히트하면 모두 풀히트 된다. 기본기 콤보에서 연속해서 사용하자.

◀승룡열… 아니, 하이퍼

하이퍼 차징스타

간단히 말해서 차징스타의 강화판 기술이다. 하지만 하이퍼 콤보인 만큼 엄청난 프렛샤로 상대방을 압도해 버리는데… 이 기술 역시 장풍계열 기술을 무시하고 공격한다는 점을 알아 두자. 상대방이 헛점을 보이는 행동을 할 경우 하이퍼 차징스타로 밀어버리는 방법도 좋다.

▲두배의 몸으로

추천 연속기

- 약K, 중K, 강K ⇨ 하이퍼 스타즈&스트라이프
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

▶마무리다

◀공중에서도 방패질

트론

록맨 대쉬에서 데뷔한 트론이 귀여운(?), 사실 공포스러운 모습으로 재등장했다. 엄청난 파워스타일의 기술들로 상대를 유린하고 코믹한 기술로 다시 웃게 해주는 이상한 녀석이다. 상당히 공격들이 파워풀하고 때릴 때의 느낌도 좋아서 애착이 가지만 실속있는 필살기가 몇 안되서 실망하기도 한다. 흑, 하지만 넌 멋진 놈이야, 트론.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or PP
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
지휘탄	↓↘→ + P
꼬봉 펀치	→↓↘ + P
본 스트라이크(공중)	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
킹 꼬봉	↓↙← + PP
점심식사 러시	↓↘→ + PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
잡기원호 타입(α)	기본잡기	본 스트라이크	점심식사 러시
대공 공격 타입(β)	중K	중K	킹 꼬봉
슈팅 타입(γ)	앉아 중P	앉아 중P	킹 꼬봉

기술설명

지휘탄

빨간색 표적(?)을 발사해서 상대방을 지휘하는 필살기! 일단 히트되면 상대방의 움직임이 마비된다. 이때 대시해서 기본기 콤보 등으로 상대를 공격할 수 있지만 지휘탄 자체를 히트 시킨다는 게 너무 어렵다. 한마디로 실용적이지 못한 기술. 하지만 성공하면 큰 데미지를 빼앗을 수 있다.

◀넌 표적이야

꼬봉 펀치

귀염둥이(?) 트론의 부하들이 활약하는 필살기. 꼬봉들이 프로펠라를 달고 튀어 나와서 상대방을 귀찮게 하는 모양의 기술이다. 일단 이 기술을 사용하고 트론이 움직일 수 있기 때문에 상대를 묶어두고 공격하는 스타일을 보여준다. 하지만 적은 데미지와 범위가 그다지 넓지 않아서 실용성은 떨어지지만 잘 사용하면 부담을 주기엔 충분하다. 있으면 좋고 없으면 없는 데로 상관없는 기술.

▲부탁해

본 스트라이크

으아아 제일 박력있는 기술이다! 트론의 기계에서 드릴 같은 것이 튀어나와서 앞으로 돌진하며 상대를 갈아버린다(?). 히트수도 올라가서 상당히 기분도 좋고 타격 느낌도 최고다! 기본기에서 자연스럽게 콤보로 들어가고 공중 콤보에서도 큰 활약을 보여주는 만큼 데미지도 확실하다. 트론의 주력기술이지만 가드 당하면 상대에게 공중 콤보를 흠씬 맞게 되므로 조심해서 사용하자.

▲드릴!

킹 꼬봉

으하하 상당히 코믹한 기술의 결정판! 트론의 꼬봉(부하)인 꼬봉이 거대해져서 상대방의 머리를 뿅망치로 두들겨 팬다. 화면의 절반 이상을 차지하며 상대를 공격하기 때문에 공격범위 또한 넓다. 한번 히트되면 연속으로 계속 공격할수 있으므로 웃음과 죽음의 데미지를 동시에 선사하는 트론의 트레이드 마크 하이퍼 콤보다.

▲깡치, 깡치, 깡치!

점심식사 러시

이 기술 역시 엽기적인 하이퍼 콤보로다. 꼬봉들이 화면을 누비며 계속 달려온다. 마치 점심식사를 하러 때지어 가는 애들처럼… 이 기술 또한 일단 히트되면 전부 히트된다. 히트수도 장난 아니고 데미지량도 쏠쏠하기 때문에 흐뭇하게 끝날 때까지 기다리면서 휴식시간(?)도 가질 수 있으니(아유 행복해라). 또 하나의 장점은 이 기술이 시작되면 상대는 이 기술이 끝날 때까지 버티고 있어야 하므로 정신적인 면까지 공격하는 셈(?)이다.

▲밥먹으러 가자

추천 연속기

- 약P, 중P ⇨ 점심식사 러시
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 본 스트라이크
- (구석 전용)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K

▲돌던지기

◀꼬마 여왕님?

사쿠라

언제까지나 여고생의 모습으로 버틸 수 있을까 했지만 이번 시리즈에서도 우리를 실망시키지 않았다. 사쿠라는 타 캐릭터와는 다르게 '햇빛에 그을리기' 라는 하이퍼 콤보를 발동하면 아예 필살기를 쓰는 방식과 성질까지 변해 버린다. 하이퍼 콤보의 커맨드까지 변화하는 걸 보니 역시 여자의 변신은 무죄(?).「스파 제로 2」의 상큼함은 없어도 사쿠라를 애용해 주자!

특수기 & 특수능력

특수기 & 특수능력	
플라워 킥	→ + 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P , 중K , ↘ + 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

	보통상태	일광욕상태
소앵권(공중)	↓↘→ + P	→↓↘ + P
파동권(공중)	↓↙← + P	↓↘→ + P
춘풍각(공중)	↓↙← + K	↓↙← + K
아수라섬공		→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK

하이퍼 콤보

	보통상태	일광욕상태
난앵	↓↘→ + PP	↓↘→ + KK
진공파동권(공중)	↓↙← + PP	↓↘→ + PP
춘일번	↓↙← + KK	↓↙← + KK
햇빛에그을리기(LV 3)	←↓↙ + 약K	←↓↙ + 약K
춘옥살(LV 3)		약P, 약P, →, 약K, 강P

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
돌진공격 타입(α)	소앵권(강)	소앵권(강)	춘일번
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	진공 파동권
이동 공격 타입(γ)	춘풍각	춘풍각	난앵

기 술 설 명

소앵권

사쿠라 버전의 승룡권. 보통 때는 온 몸에 배리어(?) 휘감고 앞쪽으로 돌진하는 방식인데 일광욕 상태가 되면「제로2」의 소앵권처럼 되돌아온다. VS시리즈처럼 화려한 맛은 없지만 일광욕 상태의 소앵권이 상대를 쥐어 패는 듯한 느낌을 주는 건 기정 사실. 하지만 레벨 3의 게이지까지 써가며 바꾼 만큼 그다지 큰 위력을 못 보는 것 같다.

◀번쩍

파동권

류를 사랑하는 마음으로 내뿜는 사쿠라의 파동권! 보통 때는 대각선 위를 향해 발사하기 때문에 별로 의미가 없지만 일광욕 상태일 때의 파동권은 화면 끝까지 나가는 진정한 파동권이다(이제서야 익히다니…). 파동권 쪽은 확실히 일광욕 쪽이 좋다. 이런 평범한 기술마저도 사쿠라가 사용하면 왠지 고급 기술처럼 보인다.

▲위로 가 줘

춘풍각

여고생의 다리로 상대를 행복하게 해주는 필살기! 춘풍각의 묘미는 사쿠라의 무한 콤보에 주축이 되는 기술이라는 것과 에어리얼 콤보의 마지막을 장식하는 핵심적인 기술이라는 것이다. 사쿠라에게는 어느 상황에서나 쓸모 있는 기술은 춘풍각 정도 밖에 없다고 해도 과언이 아니다. 확실히 콤보로 사용할 수 있게 춘풍각 관련 콤보는 꼭 익혀두자.

◀휘리릭

춘일번

사쿠라에게도 드디어 엄청난 박력의 하이퍼 콤보가 생겼다! 춘풍각의 파워업 판인데 고우키처럼 회전하며 수직으로 솟아오른다. 그다지 단독으로 사용하기엔 효용성은 없지만 일단 히트 하게되면 여고생만의 터프함으로 상대를 믹서기에 갈 듯이 공중으로 데려가서 박살 내버린다. 기본기에서 필살기 다음 캔슬해서 간단하게 들어가므로 주력 하이퍼 콤보가 될 것이다.

▲우다다다다

춘옥살

사쿠라 버전의 순옥살! 게이지가 3줄이나 없어진다는 단점이 있지만 일단 가드가 되지 않는다. 하지만 VS시리즈에서 순옥살을 맞추기란 쉽지 않겠지만 지상 콤보를 때리는 척하면서 상대의 기본기가 나오는 타이밍을 유도한다면 한번 시도해 볼만도 하다. 일단 춘옥살이 시작되면 데미지 만큼은 엄청나기 때문에(콤보로 빼앗는 데미지량은 비교하지 말자) 성취감과 안도감을 동시에 맛 볼 수 있는 기술이다.

◀막아보라 구홍

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 춘풍각
- 앉아 약K ⇨ 강P ⇨ 파동권 ⇨ 춘일번
- (일광욕상태) 약P, 중P, 강P ⇨ 파동권 ⇨ 진공 파동권

◀일광욕 소앵권!

▶일광욕 파동권

◀일광욕 파동권2

사이록

뭐? 사이록이 바스트 모핑 처리되어서 DOA시리즈로 간다고? 어런 당치도 않은. 그렇다. 그냥 보면 보이는 건 그것뿐이다. 화장도 하지 않았는데 이렇게 예쁘고 섹시하다니 역시 외계인들과 놀던 여자는 다르다. 엄청난 에어리얼 콤보와 좋은 기술들로 무장하고 있지만 파워가 좀 떨어지는 것 빼면 너무 예쁘다는 사실 하나만으로도 선택해야 되는 캐릭터라 할 수 있다.

특수기	
3단 점프	점프중 ↑
바니티 플립	약P - ← + 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
사이 블래스트(공중)	↓↘→ + P
사이 블레이드 스핀(공중)	↓↘→ + K
인술(공중)	→↘↓↙← + P or K

하이퍼 콤보	
호접술기(공중)	↓↙← + KK
사이 메일슈트롬	↓↘→ + KK
사이 슬러스트(공중)	↓↘→ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	사이 블레이드 스핀	사이 블레이드 스핀	사이 메일슈트롬
슈팅 타입(β)	사이 블래스트	사이 블래스트	호접술기
밸런스 타입(γ)	사이 블래스트	사이 블레이드 스핀	사이 슬러스트

기술설명

사이 블래스트

나비모양(?)의 파동권 계열 기술. 상당히 빠르고 범위도 넓은데다가 견제하기 아주 좋은 기술이다. 사이 블래스트는 약으로 사용하면 대각선 아래쪽으로 나가고 강으로 사용하면 앞쪽으로 나간다. 상대가 낙법하지 않았다면 앉아 강킥으로 쓰러뜨린 후에 사이 블래스트가 히트되는 것을 볼 수 있다. 공중에서도 사용할 수 있으며 상대가 가드를 하거나 반격하려고 해도 2, 3단 점프로 도망갈 수 있으니 안심하고 남발하기 좋은 기술이다.

▲바닥으로!

호접술기

사이록 다운 화려한 슈퍼콤보! 부드러운(?) 미소를 지으며 나비를 수십마리 날려서 상대를 공격한다. 빨아들이는 성질이 있으나 발동 시간이 느려서 그냥 사용하기엔 다소 무리가 있으니 공중 콤보로 사용하자. 에어리얼 콤보로 사용할 때 마무리 기술로 주로 쓰이게 되므로 확실히 타이밍을 익혀두는 것이 좋다. 데미지량은 적지만 마지막을 장식하는데 이보다 더 멋진 기술이 있을까?

▲나비여왕?

사이 메일슈트롬

사이 블레이드 스핀의 강화판 슈퍼콤보. 공중으로 솟아오르며 공격하며, 겉보기엔 강해 보일 것 같아도 사실 파워도 약하고 범위도 좁다. 앉아 강펀치에서 콤보로 들어가는데 사용해도 별로 큰 데미지를 못 준다. 비추천 기술이지만 피니쉬를 장식하기엔 꽤 멋지다.

▲솟아라!

사이 슬러스트

돌진형 하이퍼 콤보다. 발동후 레버가 가리키는 방향으로 날아가서 상대에게 타격을 입히는데 데미지가 쏠쏠하다. 히트후 다시 레버를 움직이며 버튼을 누르면 한번 더 공격한다. 지상 콤보용으로 적당한 기술이고 앉아 강킥후 상대가 낙법을 하지 않았다면 사이 슬러스트가 콤보로 들어간다. 물론 레버는 앞쪽이 아닌 대각선 아래쪽으로 해야 된다. (모션은 앞쪽으로 나오지만)

▲날카롭다

에어리얼 콤보 어드바이스

사이록의 에어리얼 콤보는 특이하다. 3단 점프까지 되는 것을 응용한 건데 공중 콤보 연타중 마지막 타격을 ↑+강K로 히트시키면 상대방이 떨어지지 않고 공중에 잠시 머물게 되고 여기서 다시 한번 점프를 입력한 후 후속타를 먹이는 방식이다. 타이밍만 잘 맞춘다면 2단 점프에서도 약P, 약K, 중P, 중K까지 넣을 수 있지만 실패할 확률이 더 크기 때문에 최적 콤보만을 적어놓았다. 안전하게 하려면 그냥 처음 공중 콤보에서 ↑+강K다음 바로 사이블레이드 스핀에서 하이퍼 콤보로 연결 해주는 것이 확실한 데미지를 주는 방법이다.

▲이 기술로 다시 띄운다

추천 연속기

- 약P, 약K, 중P, 강K ⇨ 사이 슬러스트
- (구석 전용) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↑+강K ⇨ 2단점프 약P, 약K, ↑+강K ⇨ 사이블레이드 스핀 ⇨ 호접술기

울버린

인기가 많다고 소문난(?) 울버린이 아무리 팬이 많다지만 2마리(?)씩이나 나오다니… 하나는 노멀 울버린. 하나는 원작 만화에서 나오는 아다만타이트를 잃은 울버린. 이 두 가지다 차이점은 울버린의 손에 달린 흉기(?)의 길이를 보면 알 수 있다.(짧은 것이 잃은 울버린) 차이점이라면 잃은 울버린이 맷집이 약하고 기술의 수가 적다는 것 정도다.

특수기	
짓밟기	(공중에서) ↓ + 강K
손톱 슬라이딩	↘ + 강P
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기		
버서커 바렛지	↓↘→ + P	공용
버서커 크로우	↓↙← + P	
토네이도 크로우	→↓↘ + P	공용
드릴 크로우(공중)	방향키 + 약K + 강P	공용

하이퍼 콤보		
버서커 바렛지 X	↓↘→ + PP	공용
웨폰 X	→↓↘ + PP	공용
페이탈 크로우(공중)	→↓↘ + KK	
버서커 차지	↓↘→ + KK	

기술설명

버서커 바렛지

사나운 표정과 함께 상대방을 갈기갈기 찢어버리는 듯한 모션으로 돌진한다. 공격범위가 넓어서 쓰러진 상대를 콤보로 연결시킬 수 있고(다운 회피를 하면 불가능하지만) 히트시 버튼연타를 하면 히트수가 증가하고 데미지도 약간 더 입힐 수 있다. 상대방의 에너지를 갉아먹기도 좋고 시원시원한 기술이다.

▲갉작갉작 연타하자

웨폰X

상대방을 흉기로 괴롭히는 난무계열 하이퍼 콤보다. 빠르고 매섭게 상대방을 때리는데 난무계열 기술인 만큼 한번 히트하면 그 다음 것들도 모조리 히트시킬 수 있다. 기본기 콤보에 이어서 연속입력으로 확실하게 성공시키자. 데미지는 그럭저럭 만족할 만하다.

◀X맨이다

페이탈 크로우

상당히 중량감있는 하이퍼 콤보다. X자 모양으로 상대방을 공격하는데 강한 기술이지만 그만큼 히트시키기 힘들다. 거리조절을 잘해야만 성공 가능하므로 무턱대고 사용하지 말고 충분히 상대와의 거리를 포착한 다음 사용하자. 무섭다.

◀피니쉬!

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	버서커 바렛지	버서커 바렛지	버서커 바렛지 X
대공 공격 타입(β)	토네이도 크로우	토네이도 크로우	페이탈 크로우
돌진공격 타입(γ)	드릴 크로우	드릴 크로우	페이탈 크로우

아다만 타이트를 잃은 울버린의 어시스트 타입			
지상 공격 타입(α)	강P	강P	버서커 바렛지 X
띄우기 타입(β)	강K	강K	버서커 바렛지 X
변칙 공격 타입(γ)	↘ + 강P	↘ + 강P	버서커 바렛지 X

버서커 차지

울버린에게 마약을(?) 투여하는 듯한 기술. 전체적으로 울버린을 파워업 해주는 하이퍼 콤보다. 스피드업이 핵심인데 이동속도도 빨라지며 공격속도까지 빨라져서 전혀 색다른 울버린으로 변신하게 해주는 성질의 변태기술이다. 기회를 포착해서 빠른 공격으로 상대방을 짓밟아 주자.

▲뭐하는 거야?

추천 연속기

- 약K, 중K ⇨ 버서커 바렛지 ⇨ 버서커 바렛지X
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↓+강K

■아다만타이트를 잃어버린 울버린 전용

- 앉아 약P, 중P, 강P ⇨ 버서커 바렛지 ⇨ 버서커 바렛지X

▲강화판 버서커 바렛지!

◀야옹!

▲빛을 밝혀 주리라

◀공중으로 납치

Dreamcast POWER 공략왕!

고우키

숨겨진 보스에서 게스트로 출연하기도 했고 로봇 코스프레를 하기도 하면서 각종 시리즈마다 이젠 조연으로 출연을 하더니 이번 「마벨 VS캡콤 2」 에서도 한자리 차지하겠다고 나오셨다. 기술들의 파워가 굉장히 세고 콤보도 좋지만 고우키는 체력이 너무 약하다. 디펜스가 약해서 몇 대만 두들겨 맞아도 금방 쓰러져 버리니... 나이는 속일수가 없나보다. 쯧...

특수기 & 특수능력	
두개파살	→+강P
선풍각	→+강K
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약-중-강

필살기	
호파동권	↓↘→+P
참공 파동권	(공중에서) ↓↘→+P
호승룡권	→↓↘+P
용권 참공각(공중)	↓↙←+K
천마 공인각	(공중에서) ↓↘→+K
이수라 섬공	→↓↘ or ←↓↙+PP or KK
지옥차	(근접해서) →↘↓↙←+강K

하이퍼 콤보	
멸살 호파동	↓↙←+PP
멸살 호승룡	↓↘→+PP
천마 호참공	(공중에서) ↓↘→+PP
멸살 호나선	↓↘→+KK
순옥살(LV 3)	약P, 약P, →, 약K, 강P

어시스트 타입			
슈팅 타입(α)	호파동권	호파동권	멸살 호파동
대공 공격 타입(β)	호승룡권	호승룡권	멸살 호승룡
이동 공격 타입(γ)	용권 참공각	용권 참공각	멸살 호나선

기술설명

호승룡권

화려함의 극을 달리는 고우키의 호승룡권! 파워도 강하고 데미지, 우선권 또한 엄청나다. 콤보로 사용하기는 무리가 있지만 상대의 흐름을 끊을 때나 대공기로 사용하기에 아주 좋은 기술이므로 상황을 잘 이용하자. 가드 당하면 엄청난 빈틈이 있다.

▲화려하다!

용권 참공각

고우키 버전 용권 선풍각 인데 전류(?)로 인해 용권 참공각이 되어 버렸다(?). 상당히 파워가 좋고 후속타도 쉽게 들어가는 가장 주력이 되는 좋은 기술이다. 일단 지상에서 히트되면 하이퍼 콤보인 천마 호참공도 무리없이 들어가고 공중 콤보의 마무리용이나 무한 콤보에서도 사용되기 때문에 만능이라 할 수 있다.

공중에서 백점프로 도망가며 게이지를 채우는 용도로도 쓰인다.

▲지지직

멸살 호파동

고우키 버전 진공 파동권이다. 상대의 장풍계열 기술 등을 무시하고 밀어버리는 호쾌한 기술이지만 류나 타 캐릭터의 하이퍼 콤보에 비해 발동이 너무 느리다. 그래서 콤보로 사용할 수 도 없고 그냥 상황에 따라 상대의 에너지 갉아먹기, 카운터로 노리기 정도로만 사용하자.

◀슈아악

천마 호참공

공중에서 수많은 호파동권을 날리는 고우키의 주력 하이퍼 콤보. 데미지량도 엄청나고 콤보로 넣기도 쉬워서 사랑받는(?) 기술이다. 지상에서도 용권 참공각 중에 연속으로 히트시킬 수 있고 에어리얼 콤보 도중에도 클린히트시키기가 간편해서 가장 실용적인 하이퍼 콤보라 할 수 있다. 상대의 데미지를 깎을 때에도 수많은 호파동권의 수만큼 괴롭힐 수 있는 하이퍼 콤보!

▲많지? 많지?

순옥살

원조 순옥살을 VS시리즈에서 다시 볼 수 있다! 하지만 역시 가드 불능이라는 장점과 함께 상대에게 히트시키기 어렵다라는 단점도 여전하다. 불꽃을 튀기며 엄청난 데미지와 상대를 죽음으로 보내는 티켓이지만 확실히 히트시키려면 상대의 기본기를 유도해서 사용하는 수밖에 없다. 그냥 단독으로 사용하면 간단하게 점프 공격에 피해지니까.

◀날 막을 순 없다

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 용권 참공각(강) ⇨ 천마호참공
- (구석에서)점프강K ⇨ 공중 용권 참공각(약) ⇨ 앉아 약K, 중K, 강P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 천마호참공

▲간단하게 히트

바레타

순진하고 귀여운 가면을 쓰고 나타나서 플레이어들을 유혹하는 바레타가 VS시리즈로 컴백 했다. 뱀파이어 세이버의 악독함은 여전하지만 싸우는 방식에 변화가 좀 생겼지만 여전히 할머니를 이용해서(?) 상대방을 괴롭히는 하이퍼 콤보등 그녀의 인격이 의심스러울 정도다. 엄청난 뒷 세계와 연관 되어있는 것이 분명해… 무서워…

특수기 & 특수능력	
포복전진(?)	↓↓ + KK
2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	중K , ↘ + 강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
스마일&미사일	←(Hold) → + P or K
해피&미사일	↓(Hold) ↑ + P
사이네스&스트라이크	↓↙← + K
치어&파이어(공중)	→↓↘ + P or K

하이퍼 콤보	
쿨 헌팅	↓↘→ + PP
뷰티풀 메모리	←↙↓↘→ + KK
애플 포 유	→↘↓↙← + KK

어시스트 타입			
슈팅 타입(α)	스마일&미사일	스마일&미사일	쿨 헌팅
대공 공격 타입(β)	치어&파이어	치어&파이어	쿨 헌팅
변칙 공격 타입(γ)	사이네스&스트라이크	사이네스&스트라이크	쿨 헌팅

기술설명

스마일&미사일

바레타 같은 순진(?)하고 귀여운 소녀에게서 난데없는 미사일이 발사 된다. 예전 뱀파이어 세이버와는 달리 콤보로 들어가지만 빈틈이 좀 생겨서 발사한후 바로 달려가서 공격하는건 좀 힘들어 졌다. 하지만 데미지도 괜찮고 발동이 빨라서 견제용으로 상당히 좋다. 야금 야금 사용해서 상대를 괴롭혀 주자.

◀미사일!!

치어&파이어

바레타의 시원한 기술 등장! 소풍 가방에서 음료(술?)을 살짝 꺼내서 화염방사를 해버린다. 상당히 빨리 나와서 콤보로 써도 좋고 기습적으로 사용해도 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보의 마무리 기술로 주로 사용되는데 데미지량도 꽤 커서 바레타의 주력 기술중 하나로 자리 잡았다. 터프한 소녀 바레타!

▲불 줄께

쿨 헌팅

바레타가 본색을 드러내는 하이퍼 콤보. 뒤에 숨어있던 배후세력(?)들이 등장해서 총을 난사한다. 아래쪽에도 타점이 있기 때문에 키가 작은 상대에게도 잘 맞는 데다가 콤보로도 쉽게 들어가므로 일단 히트하면 딜레이드 하이퍼 콤보까지 연결하여 상대방을 단번에 죽사 직전까지 몰고 갈 수 있다.

◀부하들아 나와라

뷰티풀 메모리

바레타의 난무계열 기술. 상당히 코믹하지만 「뱀파이어 세이버」부터 보아 오던 거라 참신함은 떨어진다. 콤보로도 쉽게 들어가고 데미지도 많이 빼앗을 수 있는 좋은 하이퍼 콤보다. 우선권도 상당히 좋아서 상대방과 접전중에 사용해도 바레타 쪽이 이길 확률이 높다. 사악한 캐릭터인 만큼 적을 떡으로 만드는 그녀의 정신을 본받자.

▲나는 숙녀예요

애플 포 유

바레타가 넘어지며 상대의 발목을 붙잡는데, 맞는다면 상대의 위에 올라타 총을 쏘다가 거대한 사과폭탄으로 마무리하는 코믹한 하이퍼 콤보. 상대가 맞지 않는다면 그냥 사과폭탄을 던지는 것으로 끝난다. 맞추기는 쉬운 편으로 접근전에서 가끔 사용하면 효과가 크다.

◀변핵

▲폭탄도 가져

추천 연속기

- 약P, 약K, 중P, →+강P ⇨ 쿨 헌팅 or 뷰티풀 메모리
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 치어&파이어

▲우아앙 아프지?

◀하늘의 불쏘는 여인…

진 사오토메

사이버 보츠의 히어로 진 사오토메가 재등장했다. 엄청난 스케일의 하이퍼 콤보와 변칙적인 기술들로 무장한 그가 이번 편에서도 얼마나 심한 횡포를 보여 줄 것인가? 상당히 상식을 깨는 기본기와 코믹한 필살기로 우리를 즐겁게 해주지만 대체 뭘 해야 할지 모를 상황이 많다. 한방의 풀 파워 공격과 분노모드(?)로 상대를 휘어잡는 수밖에.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P
체인 콤보	약-중 or 약-강

필살기	
사오토메 타이푼	←(Hold) →+P
사오토메 다이너마이트	↓(Hold) ↑+K
사오토메 크래시	→↘↓↙←+K
사오토메 파이어	도발 후 P연타

하이퍼 콤보	
블로디아 펀치	↓↘→+PP
블로디아 발칸	↓↙←+PP
사오토메 사이클론	↓↘→+KK

어시스트 타입			
이동 공격 타입(α)	타이푼	타이푼	사이클론
대공 공격 타입(β)	다이너마이트	다이너마이트	블로디아 펀치
띄우기 타입(γ)	↘+강P	↘+강P	블로디아 펀치

기술설명

사오토메 타이푼

정신없이 회전하며 회오리를 만들어 돌진하는 기술. 상당히 빠르고 파워도 좋은 데다가 코믹하기까지 하다. 하지만 범위가 너무 좁다는 게 흠. 상대의 에너지를 갉아먹는 정도가 유용하고 상대의 공격을 막은 다음 사용하면 히트시키기 쉽다. 빈틈이 없다는 점을 이용해서 계속 몰아 부치는 수밖에 없을 것이다.

◀회오리?

사오토메 다이너마이트

이것은 스트립 쇼 인가? 사오토메가 몸에 두른 아머를 한꺼번에 벗으며 퍼뜨리는 공격. 대공기로 사용해도 좋고 콤보로 사용하면 더 더욱 좋다. 실제 상황에선 그다지 많이 사용하기엔 별 볼일 없는 기술이지만 일단 콤보로 사용하기 쉽기 때문에 중요한 순간엔 꼭 나타나는 기술이다. 축적계열 기술이라 아무 때나 사용하기 힘드므로 언제나 대각선 아래로 축적하는 버릇을 들이는 게 좋을 것이다.

◀벗어라!

사오토메 크래시

타격 계열의 잡기 기술(이라기 보다는 난장판 기술?). 일단 상대에게 히트하면 온 화면을 돌아다니면서 적을 구타(?)한다. 상당히 요란한 기술이지만 타격 계열이기 때문에 히트시키기가 힘들고 콤보로도 들어가지 않기 때문에 거의 실용적인 면을 찾아 볼 수가 없는 기술이다. 그냥 심심할 때 이런 것도 있구나… 하면서 사용해 보자.

▲우당탕 난장판

블로디아 펀치

강력한 프렛셔!를 주는 진 사오토메의 대표적인 하이퍼 콤보. 사이버 보츠에 등장했던 기체인 블로디아가 나타나서 상대편에게 펀치를 먹이는데 타점이 화면 전체를 차지하기 때문에 상대편이 누워있던 공중에 있던 모두 히트된다. 하지만 이 기술 역시 무섭게 등장하지만 발동은 느려서 콤보로 사용하는 게 아니라면 상대편이 보고 바로 가드할 수 있다는 것이 불만이다. 상대가 낙법을 하지 않았다면 넘어뜨린 다음 사용해도 콤보로 연결 할 수 있다.

◀이것이 진정한 펀치

사오토메 사이클론

사오토메 타이푼의 강화판. 공격 범위가 높고 살짝 닿기만 하면 상대를 끌어 들여서 사이클론 속으로 넣고 빙빙 돌려버린다. 데미지가 상당히 커서 맘에 드는 하이퍼 콤보이고 확정적인 콤보로 들어간다는 것 때문에 실용성도 대단하다. 또한 대공기로 사용해도 좋은 기술이다. 사오토메 크래시에서 타이밍 맞춰 콤보로 사용해 주자.

◀빨아들인다

추천 연속기

- (구석에서)앉아 약P, 중P ⇨ 사오토메 다이너마이트(강) ⇨ 사오토메 사이클론
- 앉아 약P ⇨ 중P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P ↓+강K

◀지옥의 시작이다!

▲투다다다

◀시뮬레이션 게임? 줄타기

Dreamcast

POWER 공략왕!

록맨

캡콤의 절대적인 명작시리즈 「록맨」의 주인공인 록맨이 돌아왔다. 강펀치를 누르고 있으면 록 버스터를 모으는데 거의 하이퍼 콤보 수준의 데미지를 빼앗을 수 있다. 일단 강펀치가 장풍계열이라는 게 너무 좋다. 귀여운 얼굴로 상대를 무참히 짓밟는 걸 보면 역시 얼굴은 가면이라는 생각밖에 들지 않는다.

특수기 & 특수능력	
삼각 점프	화면 구석에서 점프중 →
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
록 어퍼(공중)	→↓↘ + P
록 버스터(공중)	강P(Hold 가능)
아이템 공격	↓↘→ + P
아이템 「록 볼」	↓↘→ + K
아이템 「토네이도 홀드」	→↓↘ + K
아이템 「리프 실드」	↓↙← + K

하이퍼 콤보	
하이퍼 록맨(공중)	↓↘→ + PP
러시 드릴	↓↘→ + KK
비트 블레인	↓↙← + KK

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	록 버스터	록 버스터	하이퍼 록맨
대공 공격 타입(β)	록 어퍼	록 어퍼	하이퍼 록맨
밸런스 타입(γ)	록 버스터	록 어퍼	하이퍼 록맨

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 토네이도 홀드 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 록 어퍼
- (구석 전용) 약K, 중K ⇨ 록 버스터 ⇨ 러시 드릴 ⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브

롤

앗… 이럴수가 록맨이 여자친구를 데리고 여기까지 오다니. 키가 너무 작아서 웬만한 공격들은 앉아서 다 피할 수 있다. 기술들은 많지만 전체적으로 파워가 너무 약하고 리치도 짧아서 그냥 재미 삼아 하는 캐릭터 정도의 비중을 차지한다. 하지만 생긴 건 귀엽게 생겨서 자꾸 고르게 되잖아…

특수기 & 특수능력	
발끔치로 내려찍기	(공중에서) ↑ + 강K
2단점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
꽃다발 폭탄(공중)	→↓↘ + P
롤 버스터(공중)	↓↘→ + P
아이템 공격	↓↙← + P
아이템 「록 볼」	↓↘→ + K
아이템 「토네이도 홀드」	→↓↘ + K
아이템 「리프 실드」	↓↙← + K

하이퍼 콤보	
하이퍼 롤(공중)	↓↘→ + PP
러시 드릴	↓↘→ + KK
비트 블레인	↓↙← + KK

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	롤 버스터	롤 버스터	하이퍼 롤
변칙 공격 타입(β)	꽃다발 폭탄	꽃다발 폭탄	하이퍼 롤
밸런스 타입(γ)	롤 버스터	꽃다발 폭탄	하이퍼 롤

추천 연속기

- 앉아 강K ⇨ 토네이도 홀드 ⇨ 하이퍼 롤
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 롤 버스터

아이언 맨

각종 미사일로 무장된 캡틴아메리카의 친구 일지도 모르는 녀석이다(누군가 미국대장과 그의 친구들이라고 팀이름을 붙여 버렸다). 통상기가 미사일이라니… 정말 말이 안통하는 녀석이다. 워머신이랑 비슷한 성능을 가지고 있는데 예착은 가지 않지만 워 머신보다 나은 점은 하이퍼 콤보밖에 없는 듯 하다. 둘을 비교하는 것은 결국 도토리 키재기일 뿐 아무 이득도 없으니 색깔을 보고 선택하는 것이 좋지 않을까…

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP (8방향 가능)
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	강K

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

하이퍼 콤보	
프로톤 캐논	↓↘→ + PP

필살기	
유니 빔(공중)	↓↘→ + P
리버서 블래스트	→↘↓↙← + P
스마트 봄(공중)	약K + 강P

추천 연속기

- 앉아 강P ⇨ 프로톤 캐논
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, 중P, ↑+강K

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	유니 빔	유니 빔	프로톤 캐논
대공 공격 타입(β)	리버서 블래스트	리버서 블래스트	프로톤 캐논
띄우기 타입(γ)	강K	강K	프로톤 캐논

춘리

과거의 퀸이었던 춘리가 오리지널 복장을 하고 돌아 왔다. 짐, 사이록, 모리건 등을 제치고 미모의 여왕을 쟁탈할 수 있을까? 왠지 키가 작아 보이지만 똑바로 서면 늘씬한 미녀로 돌아올텐데. 「스파 제로 시리즈」의 슈퍼콤보였던 기공장의 작은 버전이 →+강P로 돌아왔다. 상대의 장풍계열 기술을 무마시키는 용도로 사용할 수 있다.

특수기 & 특수능력	
영식기공장	→+강P
응조각	(공중에서) ↓+강K
공중 대시	공중에서 →→ or →+PP
3단점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
기공권	←↙↓↘→+P
천승각	→↓↘+K
선원축	→↘↓↙←+K
백열각(공중)	K 연타

하이퍼 콤보	
기공장	↓↘→+PP
천열각	↓↘→+KK
패산천승각	→↓↘+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	기공권	기공권	기공장
대공 공격 타입(β)	천승각	천승각	패산천승각
이동 공격 타입(γ)	선원축	선원축	천열각

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 천열각 (다운회피 가능)
- 약P, 약K, 강K, ⇨ 패산천승각
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨백열각

낫슈

이미 죽었다고 되어있던 낫슈가 또 살아나서 VS 시리즈에 동참했다. 소닉 붐이 엄청 느려서 사용 후 쫓아 갈 수 있을 정도고 발로 잡기를 하면 서머솔트 셀이 무조건 히트된다.(물론 따로 입력을 해야 한다) 구석이면 서머솔트 저스티스까지! 하지만 이 두가지 말고는 장점을 찾아 볼 수 없다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
소닉 붐	←(Hold) →+P
서머솔트 셀	↓(Hold) ↑+K
문설트 슬래시	(공중에서) ↑↗→+강K

하이퍼 콤보	
소닉 브레이크	↓↘→+PP
크로스 파이어	↓↘→+KK
서머솔트 저스티스	↓↙←+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	소닉 붐	소닉 붐	소닉 브레이크
대공 공격 타입(β)	서머솔트 셀	서머솔트 셀	서머솔트 저스티스
밸런스 타입(γ)	소닉 붐	서머솔트 셀	소닉 브레이크

추천 연속기

- K잡기 ⇨ 앉아 강K ⇨ 크로스 파이어 (다운회피 가능)
- 약P, 중P ⇨ 소닉붐 ⇨ 크로스 파이어 or 서머솔트 저스티스
- (구석 전용) K잡기 ⇨ 강K ⇨ 서머솔트 저스티스

워머신

아이언맨과 비슷하게 생긴 인물. 친구인 것 같지만(?) 사실은 아이언맨의 회사 경비원이다. 아이언맨과는 정 반대로 빔으로 무장하고 미사일을 하이퍼 콤보로 뿌려 댄다. 인간같지 않아서 그런지 그 다지 마음을 주긴 싫지만 강하기 때문에 할 수없이 고르게 될지도 모른다. 하여튼 캐릭터가 어떻든 간에 성능이 좋으면 사랑받는 세상…

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 방향키+PP (8방향 가능)
비행(공중)	↓↙←+KK
에어리얼 개시기	강K

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, 중P, ↑+강K
- 강K ⇨ 워 디스트로이어

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

하이퍼 콤보	
프로톤 캐논	↓↘→+PP
워 디스트로이어	↓↘→+KK

필살기	
숄더 캐논(공중)	↓↘→+P
리버서 블래스트	→↘↓↙←+P
스마트 봄	약K+강P

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	숄더 캐논	숄더 캐논	프로톤 캐논
대공 공격 타입(β)	리버서 블래스트	리버서 블래스트	워 디스트로이어
변칙 공격 타입(γ)	스마트 봄	스마트 봄	워 디스트로이어

실버사무라이

정의의 칼잡이 실버사무라이 등장. 하야토랑 비룡이랑 한팀을 짠다음 '비겁하지만 우리는 칼잡이' 팀을 만들어 보는 건 어떨까? 칼로 베는 재미가 쏠쏠한데다가 파워도 좋은 편이라 상당히 고르고 싶은 녀석이다. 하지만 그의 얼굴을 보는 순간 지금 한말을 후회하게 될지도…

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

수리검(공중)	↓↘→ + P(위, 아래 방향조절 가능)
백열도A	P 연타(대시 가능)
백열도B	→↓↘ + P(대시 가능)

하이퍼 콤보

투기 · 雷	↓↙← + P
뇌명검	↓↘→ + KK
투기 · 氷	↓↙← + 약K
빙아진	(투기 · 氷중) ↓↘→ + KK
투기 · 炎	↓↙← + 강K
홍련검	(투기 · 炎중) ↓↘→ + KK
초수리검(투기 · 雷시 공중가능)	↓↘→ + PP(방향조절 가능)

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	백열도	백열도	백열도 강화판
슈팅 타입(β)	수리검	수리검	초수리검
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	뇌명검(빙아진, 홍련검)

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- 약P, 강P ⇨ 뇌명검 or 백열도B

스파이랄

최고의 미인! 캐릭터 스파이랄이 우리곁으로 돌아왔다. 팔이 6개인 것이 슬프지만 팔을 자르고 화장을 좀 한다면 왠지 청초한 이미지가 될 것 같은 느낌이 든다. 온 몸에 칼을 장비 하거나 텔레포트를 하는등 참 특이한 캐릭터. 엑스맨 시절부터 사용하지 않았다면 고르기 꺼려지는 타입이다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

댄싱 소드(공중)	→↘↓↙← + P
검 날리기B(공중)	↓↘→ + P
검 날리기C(공중)	↓↘→ + K
댄스 · 텔리포트(공중)	↓↙← + 약K
댄스 · 급강하	(공중에서) ↓↙← + 강K
댄스 · 공격력 업(공중)	↓↘→ + KK
댄스 · 스피트 업(공중)	↓↙← + KK
식스핸드 그랩(공중)	→↓↘ + P

하이퍼 콤보

메타몰포제(공중)	↓↙← + PP 후 강P
스턴피드 · 소드	↓↘→ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	검 날리기B	검 날리기B	스턴피드 · 소드
변칙 공격 타입(β)	검 날리기C	검 날리기C	스턴피드 · 소드
지상 공격 타입(γ)	강P	앉아 강P	메타몰포제

추천 연속기

- (검이 있을 때 한정) 앉아 약K, 중K, 강K ⇨(에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중K ⇨ 검 날리기C(약) ⇨ 메타몰포제 ⇨ 강P(잡기)
- 스피드업 ⇨ 약P, 강K ⇨ (대시 ➡ 약P, 강K)반복 ⇨ 배리어블 콤비네이션(γ)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

캐미

베가를 사랑하는 캐미! 처음 슈퍼 스트리트 파이터의 떡 근육을 자랑하던 모습과는 달리 「스파 제로2」 알파의 복장을 하고 나타났다. 공격할 때의 움직임이 무겁고 날카로워서 느낌이 좋다. 게다가 콤보까지 좋아서 상당히 강한 위치까지 올라 갈 것 같은데…

특수기 & 특수능력

2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K, 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 캐논 드릴 ⇨ 킬러비 어설트
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P ⇨ 캐논 드릴 ⇨ 킬러비 어설트
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P ⇨ 엑셀 너클(1히트) ⇨ 스핀 드라이브 스맷셔 ⇨ 앉아 약K⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브

필살기

캐논 스파이크	→↓↘ + K
캐논 드릴(공중)	↓↘→ + K
캐논 스트라이크	(공중에서) ↓↙← + K
엑셀 스핀너클	↓↘→ + P
후리건 콤비네이션	↓↙← + K 후 K or 잡기거리에서 P
캐논 리벤지	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보

스핀 드라이브 스맷셔	↓↘→ + KK
킬러비 어설트(공중)	↓↙← + PP
리버스 샤프트 브레이커	↓↙← + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	캐논 스파이크	캐논 스파이크	스핀 드라이브 스맷셔
돌진 공격 타입(β)	캐논 드릴	캐논 드릴	스핀 드라이브 스맷셔
이동 공격 타입(γ)	엑셀 스핀너클	엑셀 스핀 너클	킬러비 어설트

베가

최고의 악당이라고 칭송받고 있는 베가가 돌아왔다. 제로 시리즈와는 완전 다르게 스피드가 거의 거북이(?)수준으로 느려 졌고 기술 또한 느려졌다. 더블 니 프레스는 정말 거리도 짧아지고 콤보로 넣기도 힘들지만 빈틈이 없다는 장점은 그대로다. 능글맞게 상대를 요리하는 베가를 보면 참 노련하단 생각 밖에 들지 않는다.

특수기 & 특수능력	
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
사이코 샷	←↙↓↘→ + P
더블 니프레스(공중)	←↙↓↘→ + K
헤드프레스	↓(Hold) ↑ + K 후 P(슈퍼점프시 공중가능)
서머솔트 스컬다이버	↓(Hold) ↑ + P(슈퍼점프시 공중가능)
사이코 필드	→↘↓↙← + P
베가 워프(공중)	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK

하이퍼 콤보	
사이코 크래셔(공중)	↓↘→ + PP
니프레스 나이트메어	↓↘→ + KK
사이코 · 익스플로전	→↘↓↙← + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	사이코 샷	사이코 샷	사이코 크래셔
변칙 공격 타입(β)	사이코 필드	사이코 필드	사이코 크래셔
이동 공격 타입(γ)	더블 니프레스	더블 니프레스	니프레스 나이트메어

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 더블 니프레스(2히트) ⇨ 사이코 크래셔
- 약K, 중K, 강K ⇨ 더블 니프레스 or 니프레스 나이트메어 or 사이코 크래셔

매그니토

X-MEN에서 마지막으로 나오는 공포의 보스 매그니토! 그가 이번엔 조연으로 다시 돌아 왔다. 자력을 주무기로 상대방을 괴롭히는데 상당히 강한 캐릭터이다. 콤보도 타 캐릭터에 비해 노가다 스타일로 많이 때리고(데미지는 그다지 높지 않다) 분위기조차 베가를 압도한다. 무서운 세상이다 역시

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	중P, 강K, 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
E.M 디스럽터(공중)	←↙↓↘→ + P
마그네틱 블래스트	(공중에서) ↑↗→ + P
하이퍼 그라비테이션(공중)	→↘↓↙← + K
마그네틱 포스실드	←↙↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
마그네틱 쇼크웨이브	↓↘→ + PP
마그네틱 템페스트(공중)	↓↘→ + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	E.M 디스럽터	E.M 디스럽터	마그네틱 쇼크웨이브
공격 보조 타입(β)	하이퍼 그라비테이션	하이퍼 그라비테이션	마그네틱 템페스트
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	마그네틱 템페스트

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중K, 강K ⇨ 비행 ⇨ 약K, 중K, 강K
- (에어리얼 개시) ⇨ 강K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 중K ⇨ 착지 ⇨ 슈퍼점프 ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↗) ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 하이퍼 그라비테이션 ⇨ 마그네틱 템페스트

단

아. 정말 좌절이다. 또 나왔구나 단. 여전히 최악의 캐릭터로 남을 것인가 아니면 이번 시리즈를 도약으로 강자로 남을 것인가. 나는 전자 쪽에 500만원을 걸겠다. 전부 개그스러운 기술들로 꽉 차서 도무지 플레이를 할 맘을 찾아 볼 수도 없다. 정말 이래야 하는가… 이렇게 살아가야 하는가 단!

특수기 & 특수능력	
앞구르기 도발	↓↘→ + 도발
뒤구르기 도발	↓↙← + 도발
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

추천 연속기

- (에어리얼 개시) 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 단공각
- 약P, 중P, 강P ⇨ 단공각

필살기	
아도권	↓↘→ + P
단공각(공중)	↓↙← + K
황룡권	→↓↘ + P
잘 부탁해! 사인	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
진공 아도권	↓↘→ + PP
황룡열화	↓↘→ + KK
필승 무뢰권	↓↙← + KK
도발 전설	↓↘→↓↘→ + 도발
한도(LV 3)	강P , 약K , ←, 약P , 약P

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	아도권	아도권	진공 아도권
대공 공격 타입(β)	황룡권	황룡권	황룡열화
변칙 공격 타입(γ)	잘 부탁해! 사인	단공각	필승 무뢰권

저거노트

동글동글한 아저씨 로보트(?)의 재등장. 상당히 귀엽둥이 모습인데 왜 악당으로 설정되어 있는 것이냐! 엑스맨들의 적이지만 캡콤팀에겐 친구일지도 모르는데 만약 그렇게 된다면 설정은 뒤죽박죽으로 변할 것이다. 상당히 파워 풀한 기술과 무대포 정신으로 밀고 나가는 그를 막을 자는 과연 누구인가!

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

저거노트 펀치	←↙↓↘→+P
어스퀘이크	→↓↘+P
바디 슬램(공중)	←↙↓↘→+K
사이트럭 파워업	→↓↘+PP

하이퍼 콤보

저거노트 헤드크래시	↓↘→+PP

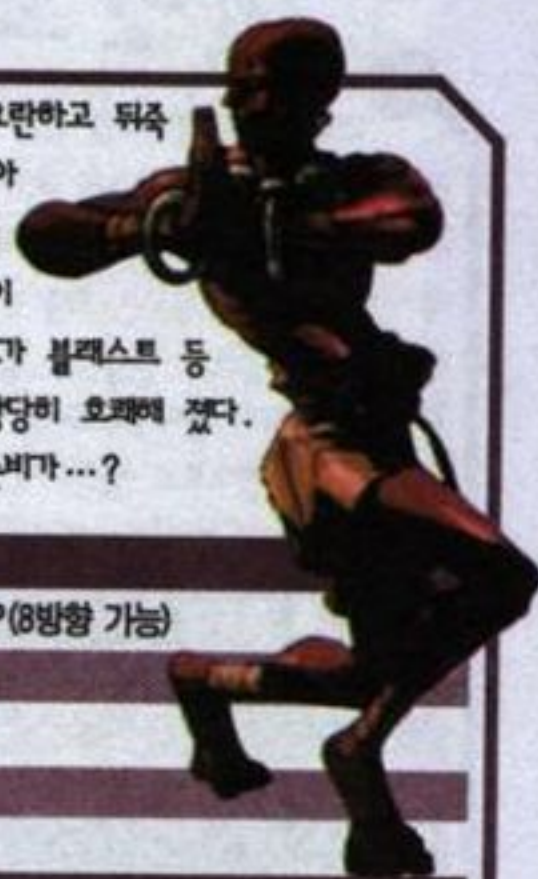
어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	어스퀘이크	어스퀘이크	저거노트 헤드크래시
돌진 공격 타입(β)	저거노트 펀치	저거노트 펀치	저거노트 헤드크래시
변칙 공격 타입(γ)	바디 슬램	바디 슬램	저거노트 헤드크래시

추천 연속기

- 약P, 강P ⇨ 어스퀘이크 ⇨ 저거노트 헤드크래시
- 저거노트 헤드크래시(공중히트) ⇨ 저거노트 헤드크래시
- (구석 전용) 점프 강P ⇨ 어스퀘이크 ⇨ →→강P ⇨ 슈퍼점프 ⇨ 약P, 강P, 강K ⇨ 앉아 약K, →→강P

달심

앗! 목이 길어 슬픈 짐승 달심이 요란하고 뒤죽박죽인 VS시리즈에 나타나다니... 하긴 아나카리스 같은 느림보도 등장하는데 달심이라고 나오지 못할 이유는 없다. 요가 파이어의 모양이 크게 변했고 요가 플레임, 요가 블래스트 등 기술의 스케일이 큰 느낌으로 바뀌어서 상당히 호쾌해 졌다. 이제 터프한 캐릭터로 이미지 변신을 할 준비가...?

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행(공중)	↓↙←+KK
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

요가 파이어(공중)	↓↘→+P
요가 플레임	→↘↓↙←+P
요가 블래스트	→↘↓↙←+K
요가 텔리포트(공중)	→↓↘ or ←↓↙+PP or KK

하이퍼 콤보

요가 인페르노(공중)	↓↘→+PP
요가 스트라이크	↓↘→+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	요가 파이어	요가 파이어	요가 인페르노
지상 공격 타입(β)	요가 플레임	요가 플레임	요가 인페르노
대공 공격 타입(γ)	요가 블래스트	요가 블래스트	요가 인페르노

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↗) ⇨ 약K, 중P, 중K, 강K
- (에어리얼 개시) ⇨ 강P ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 드릴킥(약) ⇨ 착지 ⇨ 중P ⇨ 요가 스트라이크
- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 요가 인페르노 (다운회피 가능)

센티넬

X-MEN에서 최강의 자리를 차지하고 있던 센티넬... 하지만 이번에는 그 자리에 앉지 못할 것 같다. 센티넬에게만 맞는 무한 콤보의 숫자는 전체 무한 콤보에서 상당한 비율을 차지할 정도니... 엄청나게 큰 몸집으로 엑스맨들을 때려잡기 위해 태어났고 VS시리즈까지 쫓아오다니 정말 악독한 녀석이다.(센티넬을 만든 자가 더 악독한 건가?) 긴 리치와 기술의 장점을 활용하여 X-MEN시리즈 때의 명성을 다시 한번 누려보는 건 어떨까?

특수기 & 특수능력

비행(공중)	↓↙←+KK
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

로켓 펀치(공중)	↓↘→ or →↓↘+P
센티넬 포스	↓↘→+K

하이퍼 콤보

플라즈마 스톰	↓↘→+PP
하이퍼 센티넬 포스	↓↘→+KK
하드 드라이브	(공중에서) ↓↘→+PP

추천 연속기

- 약P, 중P ⇨ 로켓펀치 ⇨ 플라즈마 스톰
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 로켓펀치 or 하드 드라이브

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	로켓 펀치	로켓 펀치	하이퍼 센티넬 포스
띄우기 타입(β)	강K	강K	하이퍼 센티넬 포스
지상 공격 타입(γ)	센티넬 포스(약)	센티넬 포스(약)	하이퍼 센티넬 포스

캡틴코만도

와우 4인용 액션게임 캡틴 코만도가 다시 등장! 다른 꼬봉들은 틈틈이 튀어 나와서 비겁하게 캡틴 코만도를 도와준다. 하지만 등장할 때 멋있으니까 그 정도는 봐줄 만하다. 기본적으로 체인 콤보도 연결되고 필살기의 느낌도 시원시원해서 왠지 고르고 싶게 생긴 녀석이다. 이런 시스템으로도 엄청나게 정상적인 플레이를 할 수 있는 놈이라고 생각된다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	강K, 앉아 중P, ↘+강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
캡틴 파이어(공중)	↓↘→+P
캡틴 코레더	↓↙←+P
캡틴 킥	↓↙←+K
캡틴 스트라이크	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
캡틴 소드	↓↘→+PP
캡틴 스톰	↓↘→+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	캡틴 파이어	캡틴 파이어	캡틴 소드
대공 공격 타입(β)	캡틴 코레더	캡틴 코레더	캡틴 소드
이동 공격 타입(γ)	캡틴 킥	캡틴 킥	캡틴 소드

추천 연속기

- 캡틴 스톰 ⇨ 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 캡틴 소드
- 앉아 약K, 중K, 강P ⇨ 캡틴 파이어 ⇨ 캡틴 소드 (다운회피 가능)

갬빗

카드로 사람을 살육, 도살 등을 즐기는 정의로운 갬빗이 돌아왔다. 장거리에 있는 적에게 스르륵~ 하기만 했는데 카드가 몸에 박혀 있는 것이 아닌가? 역시 잔인 무도한 우리의 정의의 용사답다. 강력한 콤보를 찾아 볼 수 없어 안타깝지만 그래도 카드 살인마라는 점만을 생각하며 꾸준히 키워보자.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
키네틱 카드(공중)	↓↘→+P
트릭 카드	↓↙←+P
케이잔 슬러시	→↓↘+P
케이잔 스트레이트	↓(Hold) ↑+P or K

하이퍼 콤보	
로얄 플러시	↓↘→+PP
케이잔 익스플로전	↓↘→ or ↓↙←+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	키네틱 카드	키네틱 카드	로얄 플러시
이동 공격 타입(β)	케이잔 슬러시	케이잔 슬러시	로얄 플러시
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	로얄 플러시

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 케이잔 슬러시(약K+강P) ⇨ 로얄 플러시 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

펠리시아

앗. 인간인가 고양이인가 그것이 문제로다. 상당히 빠르고 재치있는 기술들로 상대방을 혼란스럽게 하여 어느새 고양이 밥으로 만들어 버린다. 전작에 이어 「마블 vs캡콤 2」에서도 알 수 없는 기술들로 상대를 둘둘 말아서 죽여 버리는데 그 파워 또한 막강하다.

특수기 & 특수능력	
월 크랫치	화면 구석에서 점프중 ←
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
샌드 스플래시	↓↘→+K
롤링 버클러	↓↘→+P 후 P or K
델타 킥	→↓↘+K
캣 스파이크	↓↘→+P
헬 캣	→↘↓↙←+K

하이퍼 콤보	
댄싱 플래시	↓↘→+PP
프리즈 헬프미	↓↙←+KK
슈퍼 샌드 스플래시	↓↘→+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	델타 킥	델타 킥	슈퍼 샌드 스플래시
지상 공격 타입(β)	샌드 스플래시	캣 스파이크	슈퍼 샌드 스플래시
변칙 공격 타입(γ)	캣 스파이크	샌드 스플래시	슈퍼 샌드 스플래시

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 델타 킥
- 약K, 중K, ←→강K ⇨ 롤링 버클러 - 추가입력 K ⇨ 프리즈 헬프 미 ⇨ 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브
- 약K, 중K, ←→강K ⇨ 샌드 스플래시

세이버투스

울버린의 라이벌 세이버투스. 하지만 울버린은 이미 졌다. 세이버투스는 어여쁜 소녀와 함께 울버린에게 대항하는데 울버린은 뭔가. 그냥 야만인 같이 행패나 부리고(?)… 울버린의 라이벌답게 기술 이름도 비슷하지만 훨씬 터프하고 행복한(?) 녀석이다. 그러므로 자주 고르지 말자. 훌쩍~

특수기 & 특수능력	
삼각점프	화면구석에서 점프중 →
에어리얼 개시기	강P(2히트째), 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
버서커 크로우	↓↘→ + P
와일드 팡	→↘↓↙← + P
암드 버디	→↘↓↙← + K

하이퍼 콤보	
버서커 크로우 X	↓↘→ + PP
헤비암드 버디	→↘↓↙← + KK
웨폰X 대시	→↓↘ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	버서커 크로우	버서커 크로우	버서커 크로우 X
슈팅 타입(β)	암드 버디	암드 버디	헤비암드 버디
띄우기 타입(γ)	강P(2히트째)	강P(2히트째)	헤비암드 버디

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 버서커 크로우(약) ⇨ 웨폰 X 대시
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 버서커 크로우 X

켄

앗. 버그 캐릭터?! 용권 선풍각의 굉장한 데미지 때문에 버그 캐릭터라고 불리우는 켄. 어떻게 하이퍼 콤보보다 용권 선풍각을 사용한 콤보가 더 강할 수가 있는 것인가. 진정한 하이퍼 콤보는 용권 선풍각 이었단 말인가. 너무하다 너무해. 하지만 이런 캐릭터일 수록 더욱더 선택하여 게임의 질을 망쳐주자!

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
파동권(공중)	↓↘→ + P
승룡권(공중)	→↓↘ + P
용권 선풍각(공중)	↓↙← + K

하이퍼 콤보	
승룡열파	↓↘→ + PP
신룡권	↓↘→ + KK
질풍 신뇌각	↓↙← + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	승룡권	승룡권	신룡권
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	승룡열파
이동 공격 타입(γ)	용권 선풍각	용권 선풍각	승룡열파

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨약P ⇨ 용권 선풍각
- 약K, 중K ⇨ 파동권 ⇨ 승룡열파

꼬붕

꼬붕 꼬붕~ 와 정말 귀엽다. 필살기 또한 너무 귀엽다. 하지만 스프없는 라면이요 짜장없는 짜장면이다. 기술들의 파워 수치가 1… 2… 백날 때려봤자 상대한테 한대 맞으면 역전당한다! 하지만 기술들이 너무 귀엽다. 친구끼리 힘을 합쳐 나가는 원호 부탁해! 카레 파이어로 상대를 불태우는 등… 아이고 그냥 귀여워 해주고 명복이나 빌어주자.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	강P, 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
종이 비행기	↓↘→ + 도발
카레 파이어	↓↘→ + P
원호 부탁해	↓↙← + P or K
전차로 돌진	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
점심식사 러시(α)	↓↘→ + PP
모두들 낙하(β)	↓↘→ + PP
모두들 비행 러시(γ)	↓↘→ + PP
킹 꼬붕	↓↘→ + KK 후 P or K

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	원호 부탁해(약P)	원호 부탁해(약P)	점심식사 러시
대공 공격 타입(β)	카레 파이어(강)	카레 파이어(강)	킹 꼬붕
밸런스 타입(γ)	카레 파이어(약)	카레 파이어(약)	모두들 비행 러시

연속기에 대해서

정말 너무한다. 연속기를 넣어도 보통 1+1+1+…이다. 가끔 센 것이 2데미지…. 때려봤자 상대의 기본기 한대 정도의 파워다. 그리고 리치도 짧아서 때리기도 힘들다. 그냥 키가 작은 점을 이용해 시간이나 끄는 용도로 사용하는 게 어떨까?

콜로서스

파란 얼굴의 파워맨 콜러서스. 엑스멘에서 활약하다가 이곳까지 팔려오다니(?) 참 엄청난 놈이다. 겉모습처럼 파워가 엄청나서 몇 대만 때려도 상대방의 에너지는 바닥까지 내려가 있다. 이렇게 무서운 녀석이지만 선택하고 싶지 않은 이유는 뭘까? 하지만 동정은 필요없다. 콜로서스!!

특수기 & 특수능력	
양팔펀치	(공중에서) →→ + 강P
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
자이언트 스윙(공중)	↓↘→ + P
파워 태클(공중)	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
슈퍼 다이브(공중)	↓↘→ + PP 후 P
슈퍼 아머	↓↙← + PP

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
돌진공격 타입(α)	파워 태클(약)	파워 태클(약)	슈퍼 다이브
대공 공격 타입(β)	파워 태클(강)	파워 태클(강)	슈퍼 다이브
띄우기 타입(γ)	강K	강K	슈퍼 다이브

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 파워 태클 ⇨ 슈퍼 다이브(구석에서만)
- 앉아 약K, 강K ⇨ 파워 태클 or 슈퍼 다이브 (다운회피 가능)

블랙하트

암흑의 터프가이... 카리스마의 대가 블랙하트가 VS시리즈에 돌아왔다. 왜 온 걸까? 상대를 접근하지 못하게 괴롭히면서 안보이는 대시로 도망을 다니는 짓을 해야 한다. 암흑의 신사 답지 않게 이게 무슨 짓인 거냐!! 결정적이거나 한번에 상대를 추락시키는 하이퍼 콤보는 없지만 그냥 귀여운 암흑의 신사답게 견제로 시작해서 견제로 끝내 보자.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or ←←
에어리얼 개시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
다크 선더	←↙↓↘→ + P
인페르노	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보	
아마겟돈	↓↘→ + PP
저지먼트 데이(공중)	↓↙← + PP
하트 오브 다크네스	↓↘→ + KK

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	다크 선더	다크 선더	저지먼트 데이
대공 공격 타입(β)	인페르노	인페르노	하트 오브 다크네스
띄우기 타입(γ)	중P	중P	아마겟돈

연속기에 대해서

콤보라할 것도 마땅치 않고 큰 데미지를 노릴만한 것도 없고 점프 약킥, 중킥에서 하단 약킥, 중킥과 ↘강펀치(에어리얼 개시)에서 약펀치, 약킥, 그리고 공중잡기까지 이어지는 썰렁한 콤보뿐이다. 공중 잡기는 말그대로 공중에서 기본 잡기를 하듯이 잡는 것이다.

다노스

다노스... 그는 과연 누구인가? 어디서 나타난 녀석인가... 정체불명이다. 정체를 아시는 분은 이곳으로 연락을... 무한 콤보도 가지고 있으면서 파워도 막강, 콤보도 막강. 정말 덩치에 어울리지 않게 괜찮은 캐릭터이다. 겉모습만 멋있었어도 정말 인기 만점이었을 텐데... 안타깝다... 슬프도다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
데스 스피어	↓↘→ + K
타이타닉 크래시(공중)	↓↘→ + P

하이퍼 콤보	
건틀렛 파워	↓↘→ + PP
건틀렛 리얼리티	↓↙← + PP
건틀렛 스페이스	↓↘→ + KK
건틀렛 소울	↓↙← + KK

추천 연속기

- 약K, 중K, 강K ⇨ 건틀렛 파워 ⇨ 건틀렛 소울
- 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 타이타닉 크래시 ⇨ 건틀렛 소울

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
공격 보조 타입(α)	데스 스피어	데스 스피어	건틀렛 파워
돌진 공격 타입(β)	타이타닉 크래시	타이타닉 크래시	건틀렛 리얼리티
띄우기 타입(γ)	앉아 중P	앉아 중P	건틀렛 스페이스